Nº 6 795 ptas. 4,78 €

CD-ROM de regalo para PC

Loading CD

REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS



KAMURAI, EL "DIOS" RPG
LEGEND OF DRAGOON
CHRONO CROSS
THOUSAND ARMS
TENCHU SHINOBI
PACMAN 20 ANIVERSARIO
EBEROUGE
JADE COCOON
ALUNDRA 2
STRIDER 2
GUILTY GEAR 2
METAL GEAR: GHOST BABEL
MARVEL VS. CAPCOM EX
TALES OF ETERNIA

00006
8 414090 210607

DOSSIER RPGs (II)

HEMOS MEJORADO LO INMEJORABLE

HEMOS SUPERADO LA PERFECCIÓN

NO TE PIERDAS LA NUEVA



¡LA MEJOR REVISTA DE MANGA Y ANIME!

POR SUPUESTO, CON UN CD-ROM REPLETO DE VÍDEOS, CANCIONES, IMÁGENES, JUEGOS...

Loading
REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS

Loading, Enero de 2000

Staff

Dirección General: Mª JOSÉ CASTRO
Redactor Jefe: SERGIO HERRERA
Colaboradores: Carlos Martín Estévez "Endimion", Manuel López Olvés "Megaman", Rafael Fernández Barbero "Mangafan", Javier Herreros Álvarez "Solid Snake", Wenceslao Muros Gálvez "Amano", Rubén Adolfo Pérez Martín "Ralse", José Moreno "Evil Ryu", Jordi Dorce "ZeroSith", Gloria Rubio "Rinoa", José Manuel Fernández "Spidey", Almahdi Benssiba "Gozu", Nelo Diaz Gil "Ashura", Eugenio Delgado Rios "Alucard" y "Tengri"
Contenido del CD: JOSÉ GARCÍA, SERGIO HERRERA

Secretaria de dirección: ARANTXA ALONSO
Administración: YOLANDA MONTÓN, LUISA GARCÍA
Director de producción: JOSÉ GARCÍA
Suscripciones: (93) 477 02 50
Maquetación y Diseño: SERGIO HERRERA, ARES INFORMÁTICA, S.L.
Corrector de textos: LÁZARO MUÑOZ, DAVID NOGUERA

Redacción y administración: Avda. Mare de Deu de Monsterrat 2. 08970. Sant Joan Despi (Barcelona). Tel: (93) 477 02 50. Fax: (93) 477 22 84.

Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Rotographik, S.A.
Duplicación CD´s: MPO Ibérica
Distribución: COEDIS S.A.
Depósito Legal: B-11.747/99

ARES INFORMÁTICA S.L.

EDITA: ARES INFORMÁTICA, S.L.
Presidente: ALBERT RODRÍGUEZ
Directora General: Mª JOSÉ CASTRO
Director Técnico: JOSÉ GARCÍA
Director Adjunto: RAMÓN CARDONA

Editorial

¿Año nuevo vida nueva? Mmmmm... pues no estoy tan seguro. De lo que sí que estoy seguro es que muchos van a llevarse una sorpresa al encontrar dos versiones de ***Loading*** en el kiosko. Sois muchos los que nos habéis preguntado el porqué de que la revista lleve CD-Rom, ya que trata de consolas, y no demos como debería. Pues el caso es bien simple, nuestro propósito es mostraros todo lo posible en actualidad a través de los vídeos, cosa que en las demos no podéis ver por ser de juegos españoles (**Sony** jamás nos cedería licencia para sacar demos de juegos de importación). Además de los vídeos, la música, a modo promocional, os podía acercar un poco más hasta el mundillo de las BGMs que por desgracia no se venden oficialmente en nuestro país. Y bueno, todo esto unido a las demos que os ponemos (como este mes, la demo jugable del ***Final Fantasy VIII*** para PC), y a las músicas ***BM98*** yo creo que dan forma a un CD que deja por los suelos cualquier demo patética de juegos que se alquilan en el videoclub de la esquina. Pero la cosa está en que no todos tenéis PC, y por eso a partir de ahora vamos a lanzar ***Loading*** en dos ediciones, con y sin CD, diferenciadas por el logotipo (imagino que ya habréis podido comprobarlo en la estantería del kiosko). Solo espero no haberos ocasionado confusiones al alguno de los compradores habituales de la revista con PC que no os halláis fijado en que hay dos versiones,comprando la que no tiene CD. En fin, a otra cosa.

¡¡¡Bufff!!!! ¡¡¡Vaya retrasón que sufrimos en el número 5!!! Menos mal que al poco de salir el 5 también apareció el *Extra de Navidad* para contrarrestar el "mono" que os ha debido provocar el retraso. Y encima hubo fallo en la editorial y se imprimieron dos páginas repetidas (está claro, ese número estaba gafado). Lo que hemos hecho con las páginas 22 y 23 ha sido pasarlas a este número, justo al mismo sitio (las que corresponden a ***SNK Vs. Capcom***). Pido disculpas nuevamente por los errores cometidos.

Sobre el dossier de este mes, pues ya sabéis que seguimos con el tema de los *RPGs* (tanto como nos pedís que editemos reportajes de juegos de rol... pues yo después de estos dos números he acabado hartísimo de *RPGs*... v_v). Os prometo que el próximo dossier no tendrá nada que ver con ellos, aunque no por eso dejará de ser interesante...



Como ya habéis podido comprobar a lo largo de estos 6 primeros meses juntos, ***Loading*** está sujeta a continuos cambios, con secciones que van y vienen continuamente. Esto demuestra que tenemos muchas ideas para hacer cosas, pero no tanto espacio-tiempo para llevarlas a cabo. De todos modos, me gustaría recordaros una vez más que estamos a vuestra disposición para plasmar aquello que se os ocurra, eso que siempre habéis querido que alguien ponga pero nadie se ha atrevido, o no ha podido (¡¡Nooo!! ¡¡No pidáis *Hentai*, que para eso ya hay una revista especializada!!!). Ya sabéis, os podéis dirigir a nosotros a la siguiente dirección:

LOADING
Avda. Mare de Déu de Montserrat 2
08970 Sant Joan Despí (BARCELONA)

Y espero que os haya gustado el número sorpresa de ***Street Fighter***, porque con nosotros nunca sabréis si tenemos algo especial escondido a punto de salir a los kioscos. ¿Qué opináis con respecto a que saquemos otros números extraordinarios? Ya me contaréis, por correo, por e-mail, o en el canal de *irc #frikilandia*. Byes!!

Sergio Herrera

SUMARIO

Loading
REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS
Número 6



Instrucciones del CD



REQUERIMIENTOS
Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.



CÓMO EJECUTAR LOADING
El programa gestor de LOADING aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\LOADING.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM).

CÓMO USAR LOADING
El CD-ROM de LOADING está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de Ejecutar (flecha) o hacer un doble clic con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de LOADING son las siguientes:

Música
Canciones y sonidos de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.



Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios.

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir. Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes. Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de LOADING. Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y músicas de otras secciones de LOADING. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.
También se recomienda instalar el programa WinZip, ya que algunos archivos están comprimidos y necesitan de este programa para poder ser utilizados.

MULTIMEDIA
Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de LOADING hay que instalar programas adicionales en el ordenador.
Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con calidad similar a la de un CD de sonido. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp incluido en el CD (sección Varios).

Archivos de vídeo: Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (sección Varios).

PARA PODER REPRODUCIR LOS ARCHIVOS DE VÍDEO Y SONIDO SE RECOMIENDA EJECUTAR LOS SIGUIENTES PROGRAMAS DE LA SECCIÓN VARIOS:
Windows Media Player
Intel Indeo 5.1
QuickTime for Windows
WinAmp (opcional)

Pulsando el botón Control al ejecutar un archivo multimedia, se utilizará Windows Media Player para reproducir el archivo, independientemente del programa asociado al mismo.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
loading@aresinf.com

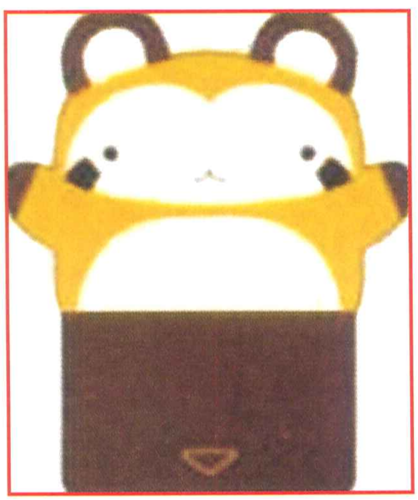
NOTICIAS DICIEMBRE

SONY:

Doko De Mo Issyo Playstation (**Juntos Donde Sea PlayStation**) es él último detalle de **Sony**. Una nueva edición de **PS** que se espera venda un mínimo de 500000 unidades. *Toro* y *Mono* (del conocido juego de cría compatible con **PocketStation**) serán los encargados de presentar una versión de **PS** con juegos para la "**Pocket**" así como ediciones limitadas de esta.

El rumor de que **Sony** asaltará los salones recreativos con una versión compatible de ***Gran Turismo 2000*** se oye cada vez con más intensidad.

1580 Yenes será el precio que pagarán los afortunados japoneses por una **Memory Card** tan cuca como la de la foto.



***Thrasher: Skate & Destroy* es** el título de un enigmático juego de SkateBoarding para **PS**. Os mantendremos informados si es menester.

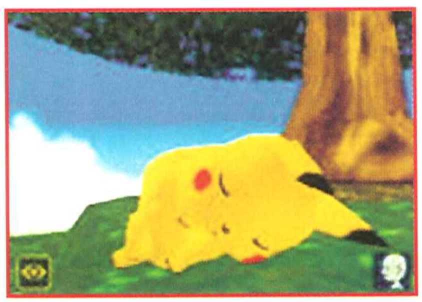
Medal of Honor, el juego en perspectiva subjetiva que se ha comido a ***Quake 2***, tendrá su secuela en **PS2.**

Unas cifras: 70 millones de **PS** en todo el mundo. Aunque tal vez el dato más interesante sea que las ventas europeas superan en cerca de dos millones a las estadounidenses.

NINTENDO:

Pikachu vuelve a la carga, de nuevo, en **N64** con un título que hará historia al ser el primer videojuego con reconocimiento de voz. Mide tus palabras ^^: ***Pikachu Genki De Chu***!





Apuntad este nombre: ***Fire Emblem Trachea 776*** pues será, a buen seguro, el último cartucho aparecido para **S.Famicom**. Una dulce guinda que ha sido posible gracias al sistema **Nintendo Power** de trasvase legal de juegos a cartuchos.

Se prepara el lanzamiento de ***Metal Mode*** un complejísimo *Dungeon-RPG* para **GameBoy**

Miyamoto confirma la aparición de un nuevo ***Zelda*** para la próxima portátil de **Nintendo (useáse,** *Game Boy Advance*).

SEGA:

Terror de lujo para **DreamCast** de la mano de **Kadokawa Shoten**: ***The Ring***. Adaptación de la película que ha sido anunciado para el 24 de febrero. Con una nueva linea argumental que nos sitúa entre el mundo cibernético de *The Ring* y una realidad en la que la luz tendrá un papel crucial.

Sega ha "mencionado" que ***Crazy Taxi*** contendrá nueve juegos para la *Visual Memory*. Por confirmar.

Shen Mue promete ser una gozada también para los ni os, por ello Sega ha anunciado cuatro tipos diferentes de diálogo escrito para hacerlo más accesible a los peques (menos Kanji y más Hiragana)

Elemental Gimmick Gear, el primer *Action-RPG* de **DC**, llegará al mercado estadounidense el 28 de Diciembre estando así más cerca de nuestras fronteras. Confiemos en que venda bien.

Domino´s Pizza no es una empresa de videojuegos pero pasará a formar parte de su historia al convertirse en la primera pizzería en aceptar pedidos vía **DreamCast**. (...)

500.000 de **DC** en dos meses son las cifras oficiales de ventas en Europa. Un record oficial que pone a la grande de Sega como la más vendida en menos tiempo.

Sega se ha volcado con los usuarios de **DC** como medio de juego en red en Japón. Un nuevo sistema de servicio permite a 5000 usuarios disfrutar a 60 fps de juegos *On-Line* como ***Virtual ON Oratorio Tangram***. Ocurrirá aquí lo mismo con el Cable?

200 unidades de una edición especial de **DreamCast** dise ada con motivos de ***Bio Hazard: Code Veronica*** se pondrán a la venta en Japón el 3 de febrero. Si eres un fan se la saga ve ahorrando...y rezando por pillar alguna.

Para nostálgicos: ***Final Fight Revenge,*** el arcade de lucha, aparecerá para la difunta **Saturn** con caras conocidas como *Cody, Guy, haggar, Poison, El Gado, Andore, Dmnd, Edi.E, Sodom, Rolento...*



KONAMI:

Anunciada la aparición de un ***Track´n´Field*** para aprovechar el tirón de las Olimpiadas de Sidney. Se

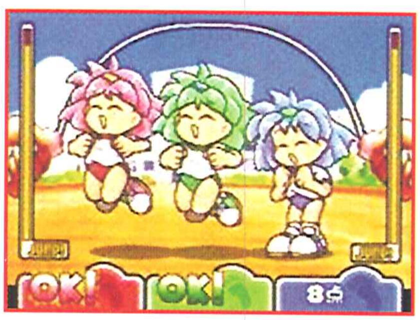
NOTICIAS DICIEMBRE

espera que el juego esté listo para la salida de **PS2** en EEUU.

Al fin la esperada ***KeyBoard Mania*** se desvela. 48 teclas, dos jugadores, tres niveles de dificultad y la posibilidad de jugar la canción entera por muchos fallos que se cometan. Se espera para este enero.

Konami toma medidas ante el clarísimo plagio de su ***D.D. Revolution*** por parte de **Jaleco** y su ***Stepping Stage***. No habrá demanda porque...**Konami** no tenía la patente de este nuevo género, hasta ahora.

Step Champ es el nuevo arcade que apareció el pasado 3 de Diciembre en los salones nipones. Se trata de la última secuela de la popular serie ***"Champ"***, que reune todo tipo de juegos divertidos e hilarantes (esta saga es la que luego se recopila para **PSX** presentando las entregas de dos en dos bajo el título ***Bishi Bashi Special***). La diferencia con respecto a las anteriores entregas es que se jugará como el ***D. D. Revolution***, y contará con 23 mini juegos, entre los que se encuentran *Athletic Hyper Step*, *Dance by Step*, y otros.





Tras el lanzamiento de ***Tokimeki Memorial 2***, **Konami**, se dispone a programar su eternamente retrasado ant to ***See You ~ Your Smile in my Heart.***

Los juegos musicales, cada vez más cerca: **Konami** estudia la exportación a EEUU de ***Dance Dance Revolution*** y ***Guitar Freaks***.

CAPCOM:

Amano es feliz: ***GunBird 2*** para **DreamCast** de la mano de **CapCom** y **Psikyo**. Un glorioso juego de naves en 2´5 dimensiones con soporte para jugar *On-Line* al que han a adido nuevas galerías de ilustraciones y pilotos (como...*Morrigan*!)

CapCom empieza a mojarse con **PS2**. Las jugosas ventas de ***Dino Crisis*** (2´2 millones en todo el mundo) ha sido el detonante para que **CapCom** anuncie su secuela para agosto del 2000.

SQUARE:

Final Fantasy VIII ha vendido ya el ansiado millón de unidades. Gracias a esto y a un poco de suerte puede que ***Legend of Mana*** (***Seiken Densetsu 4***) vea la luz en castellano.

Square anuncia que ***FF IX*** verá la luz a finales de marzo del 2000 (a inicios del a o fiscal) por motivos económicos.

ENIX:

Al fin se ha confirmado. Los sucesores de Bust A Move Dancing, Let's Sing ~ Seri-Songs y Kaikan Friends ~ Arrival of the Fallen Angels, estarán a nuestra disposición en febrero del 2000.

Nuevo fiasco al retrasar la aparición de Dragon Quest VIII. Esperemos que valga la pena.

NAMCO:

Una nueva sorpresa de **Namco**: ***Mr. Driller***. Un curiosísimo clon de ***Tetris*** en el que nuestra misión será perforar 1000 metros bajo el suelo a base de juntar bloques de colores (vigilando el nivel de oxígeno en todo momento)

Se confirma el lanzamiento de ***Kamurai Shinlai***. Un simulador de Dios (...) que tendrá lugar en un planeta poblado por seis reinos y dominado por seis dioses. Sus principales bazas con el *Mind and Will System* (que te permite influir en el pensamiento de tus aliados) y el *Cutting Back Script System* (que te permitirá escindir y jugar por separado los roles de mortal y Dios, algo parecido a lo que vimos con *Squall* y *Laguna* en ***FF VIII***).

SNK:

La noticia: ***SNK Gals Fighter*** para **NGPC** y, en un futuro cercano, para **DreamCast**. Dios existe (*Mai Shiranui y Blue Mary* también ^^).

NeoGeo Pocket Color se prepara para la conversión de ***Rainbow Cotton*** original de **DC.**

SNK confirma una nueva secuela de ***Samurai Spiririt*** en 2D.

Garou-Mark of the Wolves, ha adelantado su puesta a la venta y ya ha aparecido en Japón. Atentos a próximos detalles.

OTROS:

A escasos meses del lanzamiento de ***Dead or Alive 2***, **Tecmo**, anuncia una serie de novedades para la versión **DC** que se resumen en cerca de cinco nuevos modos de juego.

Finalmente ***Kovkaoeatpo ~ Eternal Eye to North*** para **PS** (aunque en el N° anterior dije que era para **PS2**) se ha puesto a la venta con un éxito bastante notable. Los dise os de *Atelier Marie* y su jugabilidad a lo ***FF*** tienen algo que ver.

No es japonés pero a más de un friki le gustará saber que ***Jackie Chan's Stunt-master*** (Midway) verá la luz en febrero.

Banpresto pondrá a la venta ***Super Robot Taisen Alpha***. Una edición limitada para coleccionistas que incluirá pegatinas, posters, etc...A la venta del 24 de febrero.

Amano
amano_ai@retemail.es

FINAL FANTASY VIII

1

Es más que probable que la obra cumbre de *Hironobu Sakaguchi* sea el juego más maravilloso y hermoso de nuestro siglo.
La prestigiosa **SQUARE SOFT** (líder en los RPG) ha recreado la historia más prodigiosa jamás contada, no sólo por sus extraordinarios diseños, sino sobre todo por su noble trasfondo argumental, nada más y nada menos que *"buscar el amor verdadero, sin el que la vida no tiene sentido"*, mostrado con tal sentimiento que no tiene nada que envidiarle a los clásicos films de Hollywood.
La consola de **Sony** ha tenido el gran honor de ser quien reproduzca el juego más completo del año, sacando su oculto potencial para dar vida a lo que muchos catalogan como una absoluta obra maestra. 4 CDs llenos de belleza y fantasía, traducidos correctamente a nuestro idioma, que logran enganchar hasta a los menos aficionados y conducirlos hasta el final más romántico y feliz de toda la historia de los videojuegos, capaz de hacer llorar a moco tendido a más de uno.
Dicha maravilla visual abandona la apariencia *"Super Deformed"*, infantiloide total, para mostrar ahora un aspecto más serio y maduro. Así pues, se dota a los personajes de una apariencia con gestos y rasgos que rozan la realidad, moviéndose de maravilla y gesticulando con gran sentimiento. Cada uno de los protagonistas posee una considerable belleza que pone el listón muy alto en lo que a diseño de personajes guapos se refiere. Tampoco los escenarios se quedan atrás, pues las mejoras gráficas son bastante considerables exhibiendo unos escenarios de renderización más definida, mayor despliegue poligonal en los combates (donde las invocaciones ridiculizarán a las de su antecesor). Todo esto viene acompañado por unas composiciones melódicas del maestro **Nobuo Uematsu** que despiertan un mayor interés si cabe a quien las oye, sobre todo el precioso tema central *"Eyes on me"*, interpretado por la popular cantante china **Faye Wong**, bastante escuchada entre los aficionados.
En definitiva, un título tan imprescindible que de no tenerlo se hace pecaminoso.



METAL GEAR SOLID INTEGRAL

2

"Se ha creado el mejor juego de la historia"- 10/10
Es el mensaje con el que **Konami** distribuyó su más sobresaliente título, que explotaba al 100% las capacidades de **PlayStation**. Lo tenía todo (gráficos, música, guión y un largo etcétera), pero a pesar de eso el genio de *Hideo Kojima* se atrevió a superar lo insuperable, añadiendo ideas que se le quedaron en el tintero por falta de tiempo. De esta manera ha nacido este "*remake*" del título ***Metal Gear Solid*** que incluye sustanciosas novedades, entre las que destaca un *VR Training* con misiones para dar y tomar (300), de gran variedad y complejidad, que alargarán la diversión y aumentarán las habilidades de los jugones. Existe un modo de juego en el que podremos manejar a *Ninja* y recrearnos con su destreza y peculiar técnica para eliminar al enemigo. Lástima que no podamos seleccionarlo en el clásico modo historia, el cual contiene suculentas novedades que harían que más de un aficionado se comprase el mismo producto otra vez (como pueda ser la adición de nuevos niveles de dificultad, mayor I.A en los *soldados genoma*, que para colmo poseen mayor alcance visual y son más persistentes en nuestra búsqueda, la posibilidad de jugar en primera persona como en el ***QUAKE***, vestir a *Meryl* con el traje de *Solid* y la creación de la vacuna de *Fox Die* mediante el uso de la **Pocket Station**).



MGS Integral incluye la modalidad de misterio en donde *Solid* deber resolver unos asesinatos y fases, como si de *Sherlock Holmes* se tratase (sin duda uno de los apartados más graciosos). Pero lo que quizás resulte más atractivo es el poder someter a la *Dra. Naomi Hunter* y a *Mei Ling* a una sesión fotográfica, admirando así la belleza poligonal desde ángulos diversos (que por cierto, reuniendo todas las posibilidades en una de estas dos chicas han conseguido hacer de ellas la mayor creación poligonal de ***PSX***, con un aspecto facial envidiable).
Pero lo dicho no son más que las innovaciones más atractivas de un "*remake*" lleno de sorpresas.

3

BIOHAZARD 3

Estamos ante la mayor aventura lograda por **Capcom**, la tercera parte de la serie ***Resident Evil***, que se ha convertido en toda una mina de oro para la mencionada compañía ya que con su terrorífico argumento y nivel técnico es capaz de alcanzar el liderazgo en ventas. ***Bio Hazard 3 The Last Escape*** supone la última amenaza en Racoon City, existe acción desde un principio donde policía y mercenarios de Umbrella emprenderán una misión de rescate y escapada de ese infierno poblado por criaturas aberrantes. No faltarán las numerosas referencias a los dos anteriores episodios de la serie; una vez más encarnaremos el papel de *Jill Valentine*, que junto al mercenario de la corporación Umbrella *Carlos Oliveira* serán los encargados de poner punto y final a toda creación originada por aquel maldito virus. Esta vez ya no sólo se limitará a las consabidas mejoras técnicas, sino que se nos presentarán acciones alternativas y podremos optar por elegir cómo resolver una apurada situación. Habrá más interactividad con el escenario y el *Dual Shock* contribuirá a darnos los inesperados sustos y de transmitirnos mejor la acción. Como siempre habrá variedad de finales y vestuario, pero esta vez se incluye un juego de mercenarios bastante adictivo que alargará la vida del juego a todos que quieran conseguir todas las armas y secretos del mismo.

Esta estremecedora obra de arte bajo el sello de *Shinji Mikami* ha sabido sacar de tal forma el potencial de la **PlayStation** que nos cuesta creer que corra bajo una consola de 32 bits. Es increíble como tanta acción y aventura, en la que no faltarán los cinemas que colaboren al argumento y acción, esté todo concentrado en un único CD.



4

GENSO SUIKODEN II

La prestigiosa **Konami** continúa demostrando su buen hacer en todos los campos del videojuego, y para demostrar que no tiene nada que envidiarle a las grandes del mundillo del RPG como **Square** o **Enix** nos ha traído este año la continuación del exitoso ***Suikoden***, que tan buena aceptación tuvo entre los aficionados. Una grandiosa intro de animación acompañada de una agradable y épica melodía. La posibilidad de que si conservamos en la *memory card* la partida concluida de la primera parte, dicha información será reconocida haciéndose notar en la aventura... Básicamente el sistema de manejo y combate será a base de turnos como en la primera parte, sin olvidar las conocidas runas (materias que nos dan el poder a lo ***FFVIII***) entre otros aspectos anteriormente conocidos.
La apariencia de los escenarios e isometría en los combates se conservarán, en lo que respecta a colorido y sombreado han mejorado una barbaridad pues el contraste cromático para este juego de personajes y elementos en 2D está tan conseguido que se le otorga una textura visual de lo más notable. Los escenarios gozan de gran belleza, los dise os de los personajes son de lo más bonito y en la historia habrá inesperados actos de traición y heroicidad. Los combates son de lo más llamativos pues al igual que en la primera parte podremos combinar los ataques entre nuestros compañeros para multiplicar su poder dañino. Decir que esta peculiaridad es bastante atractiva y no se ve mucho, pues tan sólo la primera parte de dicho juego y el ***Chrono Triger*** de **Square** nos han ofrecido esta atractiva opción de combate. Mención especial a las magias, que nos ofrecerán todo un espectáculo de luces y efectos visuales, devastadores para quien los sufra. No faltarán las secuencias de anime en ciertos momentos del juego, cabe hacer mención especial para la música que acompa a a la aventura, que es de lo más agradable y pegadiza.
Resumiendo, nos quedaría lo que muchos catalogarían como el segundo mejor RPG del año.



LOS 10 MEJORES JUEGOS DEL AÑO

SOUL CALIBUR

5

Estamos ante el mejor juego de lucha jamás creado en una consola doméstica. En primer lugar supera al arcade original en todos los sentidos, no solo a nivel técnico sino también en opciones de juego. Gráficamente es una pasada, cuesta creer que tan excelentes gráficos sean ofrecidos en nuestro hogar mediante un poderoso motor 3D que ha conseguido envolver incluso a los lejanos parajes de fondo que suelen representarse de forma bidimensional. **Namco** ha dotado a los personajes y escenarios de una tremenda belleza, que irradian un atractivo sin igual. Así pues, los combates tienen lugar en hermosos parajes libres de la contaminación y suciedad urbana, y los personajes cuentan con un enorme atractivo en su apariencia física y el atuendo que los viste. Todos serán maestros en el uso de un arma blanca, lo cual hace el combate más noble y espectacular, además de peligroso. En el modo *Museum* se puede contemplar una amplia gama de ilustraciones que hacen referencia a los personajes del juego, pero lo más espectacular y digno de ver es el *Exhibition Theater*, en donde se nos dará la posibilidad de admirar la portentosa técnica y habilidad que tienen los personajes haciendo katas, mostrando así sus golpes más contundentes. A pesar de que nos parezcan increíbles los movimientos mostrados, resultan de lo más realistas, al haber sido capturados de personas reales. El trasfondo histórico que acompaña a la aventura llama bastante la atención en cada uno de los personajes, contándonos una interesante historia que afortunadamente ha llegado traducida.

STREET FIGHTER III 3rd IMPACT

7

De nuevo una vez más las aventuras de *Ryu* y *Ken* en su afán de madurar en las artes marciales a base de liarse a mamporrazos en los torneos callejeros.
Como bien sabemos, ***Street Fighter III*** no por ser un título más de la incesante saga estaba exento de romper el molde ofreciendo algo distinto que resultase meramente innovador. Es por ello que se optó por un mayor realismo en los movimientos y diseños de los personajes, y sobre todo por una buena renovación de la plantilla, pues a excepción de los dos protagonistas, que llevan juntos desde la primera parte, todos eran nuevos aspirantes a la fama en el mundo de **Capcom**, ofreciéndonos técnicas que,si no resultavan innovadoras en el mundo de la lucha al menos procurasen serlo en la serie ***Street Fighter.*** Aunque con tanto luchador creado ya es difícil innovar en el combate pues siempre es normal encontrar golpes de algún nuevo personaje que nos recuerden a los golpes empleados en un luchador ya conocido. Incluso se puede dar el "traspase" de técnicas, como el caso del alumno de *Ken* (*Sean*), de similares técnicas a nuestros veteranos "protas". Un juego espectacular donde los haya, muy superior técnicamente hablando a los anteriores ***Street Fighter III***, y golpes que aumentan la sensación del contacto físico, sin olvidar los especiales que alcanzan las cotas de espectacularidad a las que nos tiene acostumbrados **Capcom** en sus juegos de lucha actuales.

SILENT HILL

9

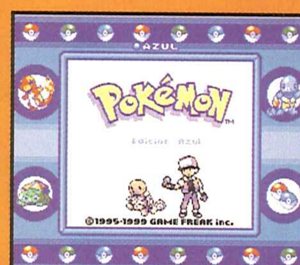
Una vez más un juego de **Konami** se sitúa entre los mejores, lo cual induce a pensar que si la anterior década terminó dejando el recuerdo de **Konami** como la mejor programadora de videojuegos de los 80, no se puede negar que ante el asomo de varios buenos títulos, llegue a continuar su doctrina y situarse otra vez a la cabeza en los a los 90. Si **Capcom** (compañía de muy buen nivel en todos los estilos) consiguió poner de moda el género de los *Survival Horror* con su ***Resident Evil*** situándose en el trono de las aventuras de terror, **Konami** ha podido arrebatarle el mismo con el ***Silent Hill***, el cual cuenta con suculentas características que le hacen capaz de poder superar al título de **Capcom**. En primer lugar, es en tiempo real y esto no sólo indica que técnicamente tenga más mérito sino que también le hace ganar más ventajas en lo que al muestreo de ángulos de visión y movimientos de cámara se refiere, **Konami** ha logrado recrear un ambiente más tétrico y lúgubre, que envuelve al jugador en la atmósfera más estremecedora jamás vista, que puede hacer botar de su asiento a más de uno, pues a todo efecto visual que colabore a aterrorizar al jugador va unido un logradísimo ambiente sonoro con tenebrosos ruidos de fondo y música afín a la acción. Es un juego que ha impedido a más de uno continuar la aventura por lo aterradora que resulta, por lo tanto no es un producto recomendable para corazones sensibles pero sí una obra maestra para los amantes del terror, que no van a encontrar un título así en mucho tiempo.

6 WINNING ELEVEN 4

Este título, otro más de la serie futbolística que llega siempre a nuestro país bajo el nombre de ***International Super Star Soccer***, es sin duda alguna el mejor juego de fútbol creado para consola, pues **Konami** en su buen hacer de programación ya desde la década pasada lleva produciendo los juegos más jugables y divertidos de todos cuantos salen. Otras compañías bien pudieran superarle a nivel técnico y en cantidad de opciones pero no en diversión, y es que si nos centramos en lo que es el partido en sí, este ***Winning Eleven 4*** llega a patear hasta al último de los ***Fifa***. Los jugadores de las selecciones son los reales, con sus nombres y todo, y lo increíble es que son hasta reconocibles no sólo por el número de la camiseta sino por el aspecto físico y forma de comportarse en el terreno de juego. El ambiente creado es soberbio, pues no hay más que oír al público y a los comentaristas. Las adversidades climatológicas se hacen notar de lo bien logradas que están, la iluminación del terreno es magnífica, pudiendo percibirse de dónde viene la fuente de luz por el sombreado de los jugadores, que se mueven con una soltura y fluidez endiablada. Pero el aspecto más adictivo del juego se centra en el interés por marcar goles, puesto que aquí no vamos a tener la extrema facilidad del ***Fifa*** de hacer grandes goleadas, en ***Winning Eleven 4*** marcar un gol es tan sumamente complicado que de conseguirlo casi que no podremos evitar saltar de la emoción para celebrarlo como si fuese de verdad, pues los guardametas son tan buenos que colarles el esférico cuesta sudor y lágrimas, lo que le convierte a este juego en el más real y emocionante de su estilo.

8 POKEMON

Ha nacido un fenómeno! Este simpático bichillo está invadiendo tanto el mundo de los videojuegos como el de la animación. Muchos ya han comprobado qué es lo que tiene para que enganche tanto al público. Los que no lo hayan comprobado, ¿a qué estáis esperando? Para algunos puede resultar un tanto infantil por sus diseños, pero su atractivo es tal que ha sabido atrapar a grandes y pequeños.
Es difícil catalogar este juego, debido a que su extrema originalidad ha roto todos los moldes jugables. Es una especie de RPG en donde su mayor atractivo consiste en conseguir las distintas especies que se incluyen en la aventura, dar con los secretos y lograr salir victorioso de los numerosos combates que vayamos afrontando, pensando en los ataques que puedan resultar más efectivos a la clase de Pokémon a la cual nos enfrentemos. ***Pokémon*** es tan largo como atractivo y obsesionará a más de uno a dejarse durante horas y horas la vista en la portátil de **Nintendo**.
Es un juego tan diferente que resulta casi imposible compararlo a cualquier otro.



Una vez comiences a jugar no podrás parar, es por ello que se ha convertido en todo un fenómeno mundial que hará que tengamos ***Pokémon*** por mucho tiempo.

10 DANCE DANCE REVOLUTION

El juego que ha hecho furor en los salones arcade, incluso entre los menos aficionados pues, ¿a quién no le gusta bailar? La increíble atracción de este innovador juego reside en ir pisando las flechas que nos va indicando la máquina siguiendo el ritmo de las melodías.



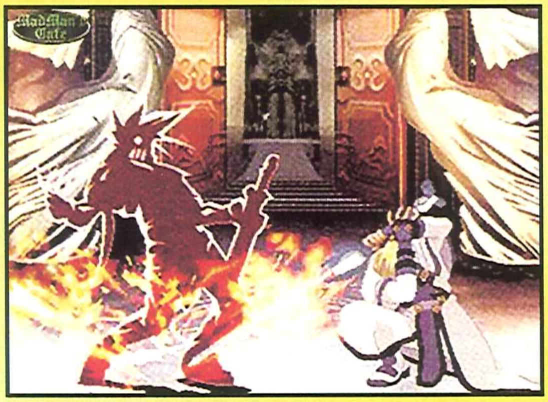
Una vez más, **Konami** ha triunfado creando el simulador de baile más interactivo de todos los tiempos. Pero lo más increíble ha sido el traer toda la sensación de la recreativa a casa a través de nuestras **PlayStations** gracias al ***DDR Controler***, que no es más que una magnífica alfombrilla que nos permitirá jugar con los pies al igual que en la recreativa original, lo cual hará a los jugadores sudar la gota gorda y otros aprovecharán para dejar kilos. Los temas son de lo más marchosos y pegadizos, entre los que se incluyen algunas canciones reconocibles para algunos como *Thats´s the Way* de *KC & The Sunshine Band* o *Strictly Business* de la banda sonora de ***Blade***.
A ver si hay suerte y llega a editarse en nuestro país (viendo el éxito que tiene la versión arcade por la capital, sería bastante posible...).

¡¡ATENCIÓN!!
JUEGO PARA
DREAMCAST

POR FIN LAS PRIMERAS IMÁGENES DE

GUILTY GEAR 2

Información e imágenes obtenidas del noticiario Madman's Cafe



Arc System Works ha presentado las primeras imágenes de la secuela del popular juego de lucha aparecido hace ya tiempo para **PSX**.

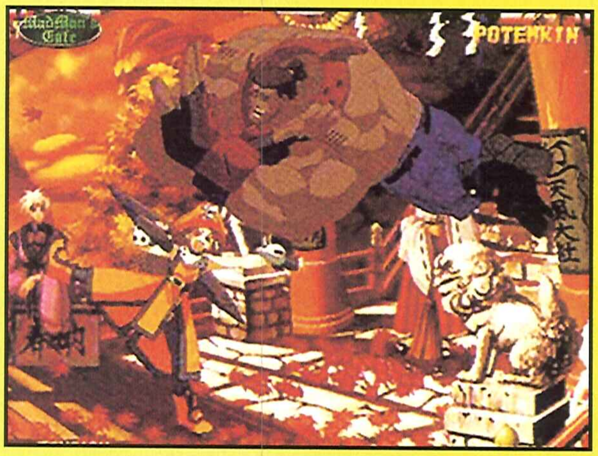
Aunque muchos pensamos que el desarrollo de ***Guilty Gear 2*** era una noticia errónea surgida a raíz de los conciertos que dio por todo Japón el conjunto que puso banda sonora a la primera entrega, la puesta en escena de estas imágenes ha revolucionado cualquier idea que nos hubiésemos forjado respecto al nuevo aspecto del juego.

Los muchachos de **Arc System** han mantenido la misma imagen del juego original, aunque los personajes han cambiado hacia un aspecto muy similar al de personajes de animación (algo como la transformación que sufrió ***Street Fighter II*** al pasar a ***Zero***, aunque con una calidad muy superior).

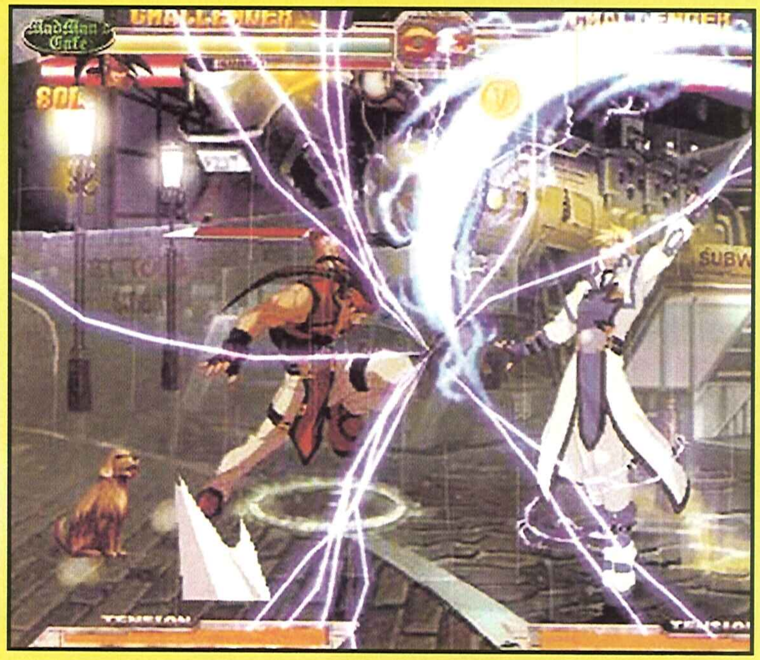












Según el informativo *Madman's Cafe*, fuente de la noticia, se ha confirmado la presencia de todos los personajes iniciales de ***Guilty Gear***, salvo *Kliff Andersen* y el *Doctor Baldhead* (bueno, hay un tipo con una bolsa de papel en la cara llamado *Faust* que tiene un aspecto y ataques similares al doctor).

Los personajes tienen ahora una resolución mucho mayor (tengamos en cuenta que la primera parte aprovechaba increíblemente la **PSX**, no se le podía pedir más), y para que se muevan libremente se le ha otorgado un total aproximado de 7500 *frames* de animación al juego, así como toda una gama de efectos de luces aún más espectaculares que los añadidos al 1.

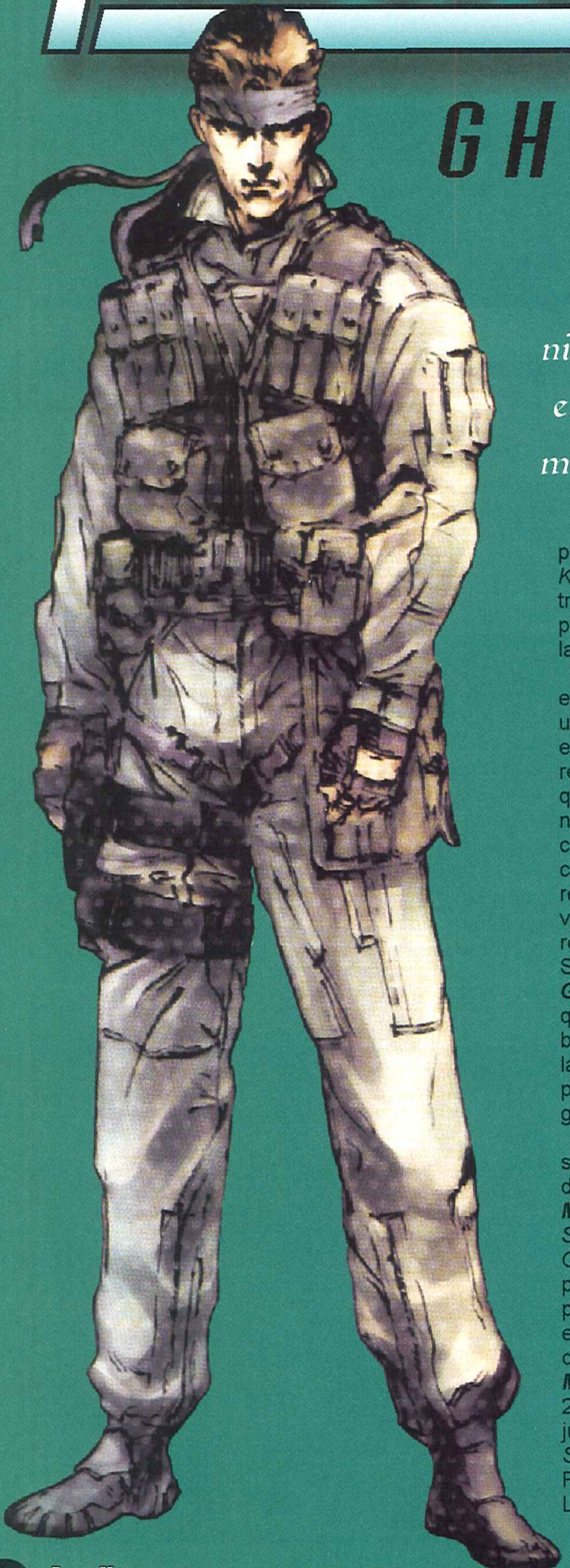
Guilty Gear 2 aparecerá antes en los *arcades* bajo la placa **Naomi**, aunque suponemos que no tardará mucho en salir para casa una vez se explote en los salones nipones. Actualmente el juego está en completo desarrollo, con lo que no aparecerá posiblemente hasta el primer trimestre del año entrante (bueno, cuando leáis esto ya estará más que entrado).

Mr.Karate



METAL GEAR

GHOST BABEL



Ni para Playstation 2... ni para Project Dolphin... tampoco para DreamCast... ni siquiera para PlayStation I... La consola elegida para el nuevo Metal Gear es nada ma s y nada menos que la incombustible... Game Boy Color!!?

Pues sí, esta ha sido la plataforma elegida por *Hideo Kojima* y todo el equipo que trabajo en ***Metal Gear Solid*** para realizar la cuarta parte de la insuperable saga ***Metal Gear***.

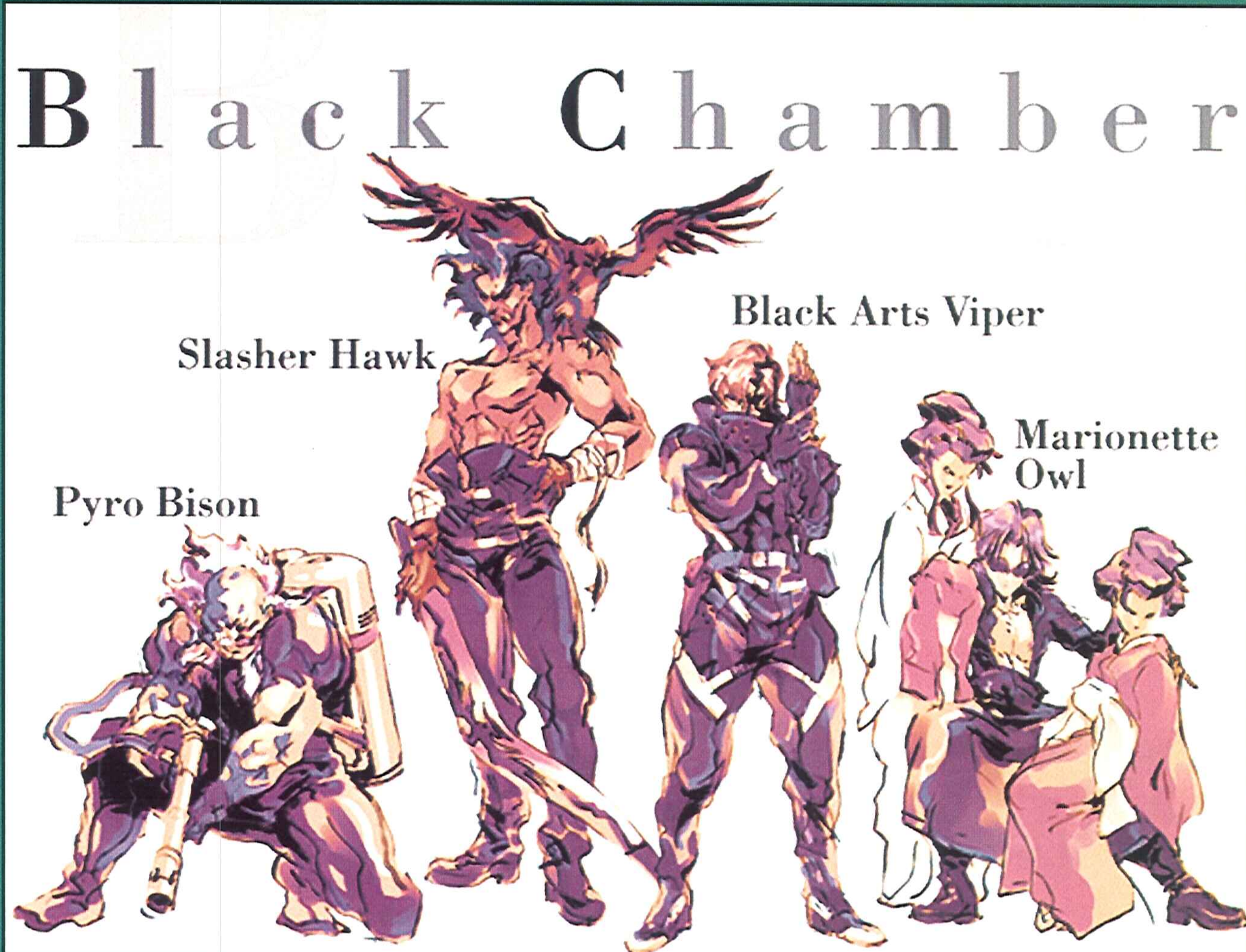
El por qué **Konami** ha elegido la **Game Boy Color** es un misterio, pero lógicamente esto acelera el proceso de realización una barbaridad, ya que las posibilidades de **GBC** no dan para escenas cinematográficas, gráficos cargados o diálogos híper realistas con actores de verdad... facilitando mucho su realización.

Supongo que ***Metal Gear Ghost Babel*** es el aperitivo que el señor *Kojima* nos brinda antes del gran lanzamiento del nuevo ***MG*** para consolas de nueva generación.

Al parecer este juego se desarrolla unos años antes de lo sucedido en Alaska en ***Metal Gear Solid***, por lo que *Snake* no conoce a *Meryl* ni a *Otacon* ni a toda la demás pandilla que sale en la tercera parte, por lo que nos encontramos (según fechas del juego) en el año 1998 (el ***MG Solid*** se desarrolla en el 2010), en algún sitio de la jungla, en la época en la que *Snake* todavía es miembro de Fox-Hound y está en activo. Lo que no acabo de digerir es que *Snake* conozca a *Mei-Ling*, ya que este personaje según la historia oficial de **Konami** no aparece el ***MGS*** y esta misión se supone que sucede antes que la de **PSX**. La misión consiste en infiltrarse en una base llamada *Ghost Babel*, por









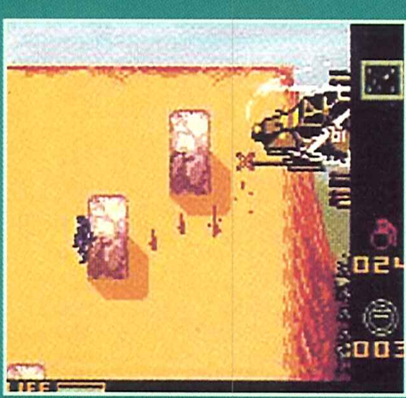
razones desconocidas las fuerzas armadas norteamericanas trasladaron un modelo *Metal Gear Rex* al sur de América, cayendo en manos de un grupo de asalto llamado "*grupo militar Giref*". Como no podía ser otro, *Snake* es el elegido para esta arriesgada e imposible misión, pero como ya se sabe, "*Solid Snake* es el hombre que convierte lo imposible en posible".

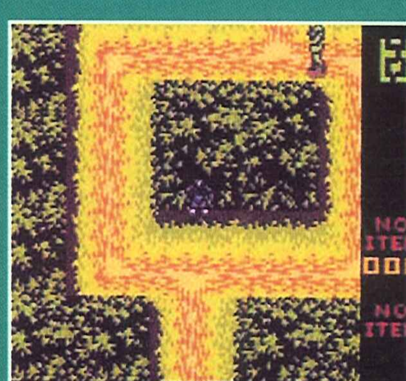
Los personajes principales de ***Metal Gear Ghost Babel*** son:
- Los buenos:

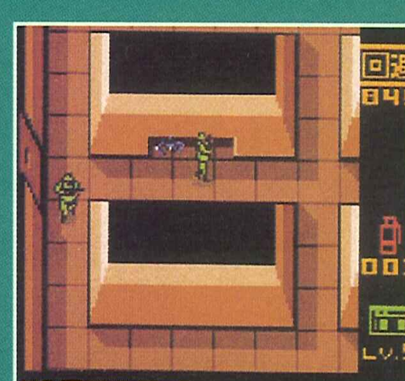
Solid Snake: el único hombre sobre la faz de la tierra capaz de realizar esta misión.

Coronel Campbell: que como siempre es el encargado de dirigir la misión de *Snake*, *Solid* considera a este personaje como su único amigo y sólo él puede darle ordenes directas.

Mei-Ling: personaje que todos conocemos por el ***MGS***, se encarga del buen funcionamiento del radar



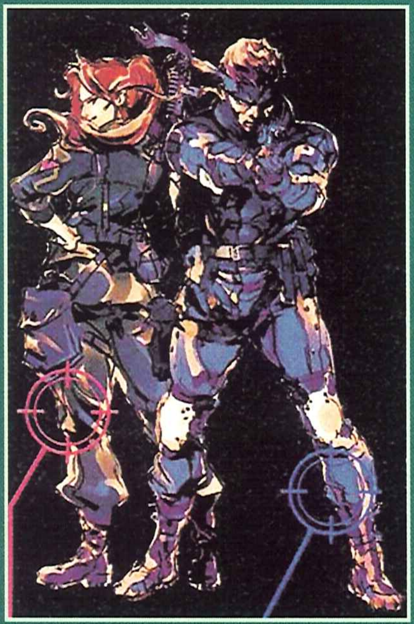












Soliton que posee *Snake*, muy útil para terminar la misión con éxito.

Chris Jenner: soldado perteneciente al comando "*Delta Force*", la misión de esta chica es igualmente destruir la base *Ghost Babel*. Es el único miembro con vida que queda en la base de todo su comando (se puede decir que este personaje correspondería con *Meryl* en el ***MGS***).

- Los malos:

Black Eye Viper: este personaje es el jefe del comando "*Black Chamber*", utiliza poderes demoníacos y posee implantes cybernéticos en su mano derecha.

Slasher Hawk: nativo de Sudamérica, posee el poder de dominar a los animales y con sus largos brazos y piernas utiliza el arte del *boomerang* con gran soltura.

Marionette Owl: este personaje no utiliza sus ojos y es capaz de atacar en la más pura oscuridad sin hacer el menor ruido, dos chicas llamadas "*marionetas*" siempre van con él, éstas hacen todo lo que *Owl* desee como su nombre bien indica.

Pyro Bison: con el cuerpo totalmente quemado, a *Pyro* no le afectan las llamas, su arma más preciada lógicamente es el lanzallamas (este personaje se parece a *Vulcan Raven*)
.

En esta nueva versión del ***Metal Gear*** encontraremos bastantes parecidos con las anteriores entregas, como las raciones de comida, la pistola *Socom*, el lanzamisiles *Stinger*, los cohetes *Nikita* y cómo no el radar *Soliton*, que nos guiará de la misma manera que en ***MGS*** y lo más importante de todo, las comunicaciones por radio (éstas sí son casi iguales a las de **PSX**, exceptuando cómo no las voces...) que nos permitirán dialogar con gran número de personajes y una gran novedad: podremos interceptar bandas emisoras del enemigo para poder enterarnos de los planes que prevean realizar o las zonas en las que mayor vigilancia van a utilizar, una cosa muy curiosa que no puede hacer su "hermano mayor".

Las diferencias respecto a la última parte de **Playstation** son claramente evidentes, ya que el juego se desarrolla íntegramente en 2D (lo raro sería que en **GBC** no fuera así), perdiendo toda la grandeza cinematográfica que tiene en **PSX**, retornando al aspecto que tenían las versiones de **MSX2** (aunque los gráficos de **MSX** eran algo mejores), excelente para nostálgicos de este gran ordenador.

El aspecto de *Solid Snake* es el mismo que pudimos ver en ***Metal Gear Solid***, con el traje de camuflaje azul (cosa que no tiene mucho sentido, ya que este traje es específico para zonas de bajas temperaturas...).
Con 16 megas de potencia (mucho para un cartucho de **GBC**) podremos ver detallados gráficos, tanto en el propio juego como en las numerosas escenas en que podremos ver a los personajes en grande dialogando o en las escenas clave del juego, como en los enfrentamientos contra los jefes. En estos enfrentamientos han invertido mucho tiempo, creando a personajes de alto rango y detallado diseño como ya pasó en ***MGS***, en el que no serán simples enemigos, poseyendo sentimientos y forma de ser.

Metal Gear Ghost Babel es el único de la saga que brinda la posibilidad de jugar a dobles, usando el cable *link* de la **Game Boy**, podremos jugar con un amigo, realizando la misión conjuntamente, de este apartado no hay mucha más información, pero seguro que será uno de los puntos más fuertes del juego.
Otro detallazo que posee este título es la inclusión de **¡180 VR-Mission**! Muy parecidas a las que vimos en el ***MGS Integral***, de esta manera en un solo cartucho tenemos el ***Metal Gear Ghost Babel*** y el ***MGGB Integral***, una verdadera pasada.

- Palabras del director *Hideo Kojima*:

1- ***Metal Gear Ghost Babel*** está orientado al público occidental ya que en Japón el público de **Game Boy** suelen ser niños pequeños y este juego está enfocado a un público más maduro, poseyendo un espléndido guión que no defraudará a ningún fan.

2- Los gráficos y escenarios que se verán en este título no tendrán nada que ver con los juegos aparecidos para esta consola, por ejemplo la bandana que posee *Snake* en el pelo flotará libremente empujada por el viento.

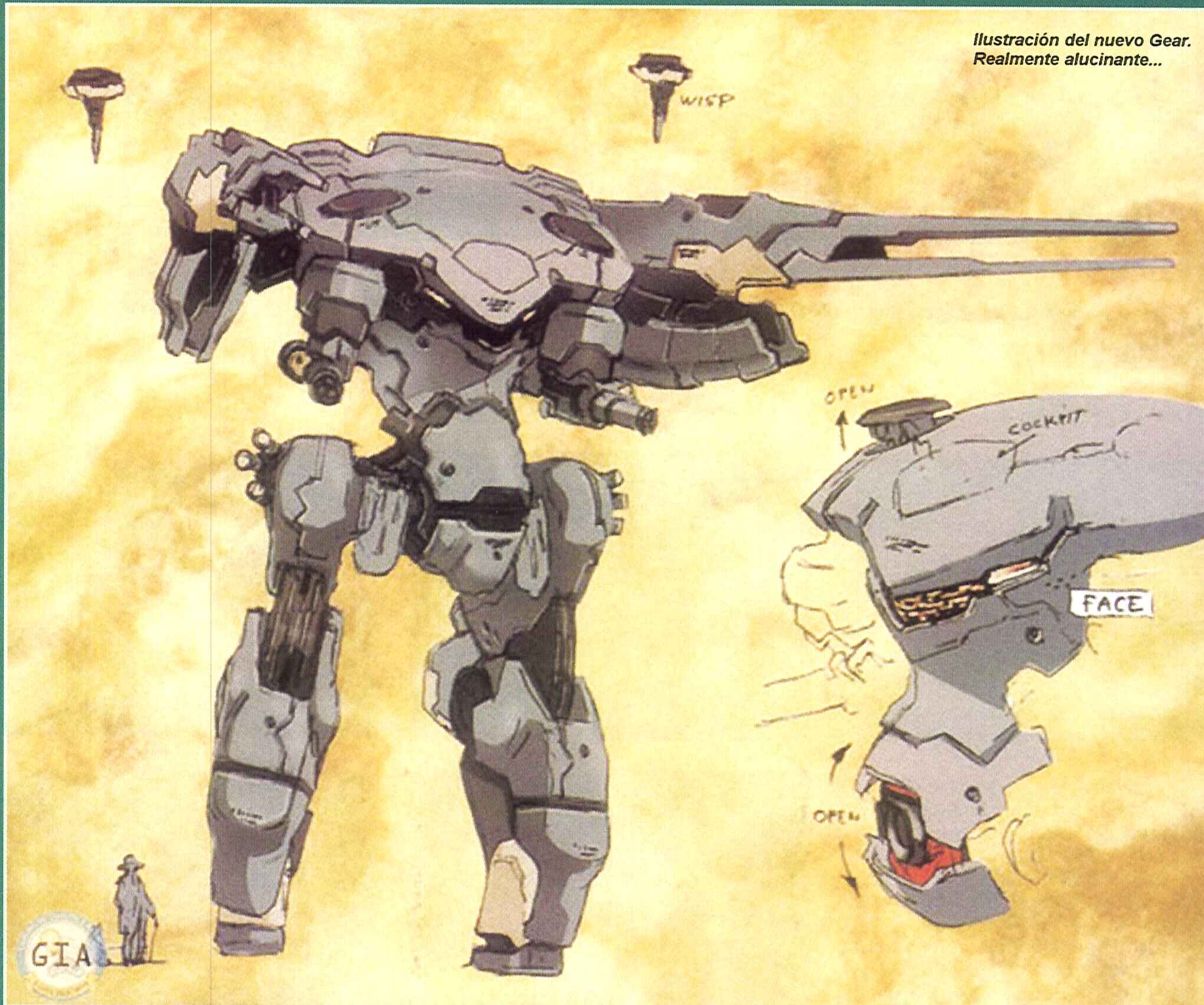
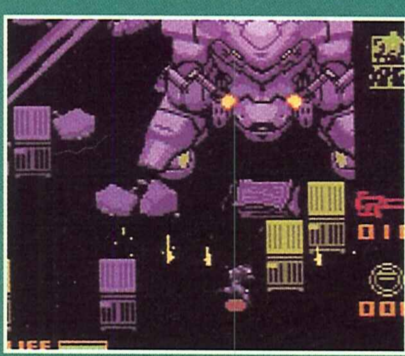
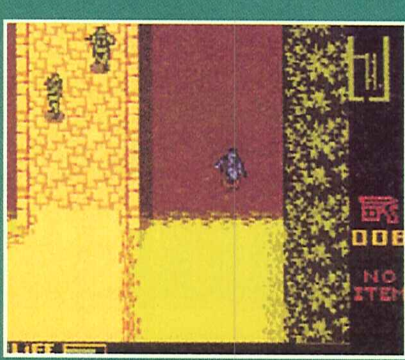


Ilustración del nuevo Gear. Realmente alucinante...





(*Nota: Nakamura*, el mejor "*pixeleador*" de todo **Konami** y que ya trabajó en ***MGS***, es el director de producción de los gráficos, por lo que el acabado debe de ser impresionante)

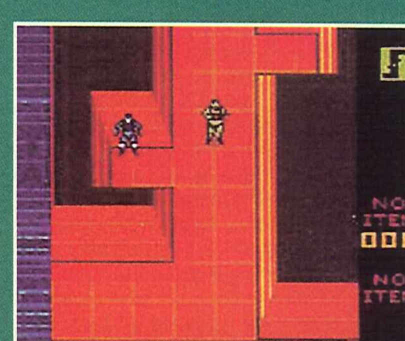
3-La utilización del cable *link* será uno de los puntos más divertidos del juego.

4-El juego se divide en 13 escenarios, cada uno de ellos con diferentes objetivos. Una vez que el juego esté acabado, estas fases cambiarán debiendo realizar objetivos diferentes.

Ya sólo queda esperar que salga este título, anunciado para principios de año, que de seguro subirá bastante las ventas de **Game Boy Color**, y que si os digo la verdad, ¡¡¡yo no puedo aguantar más para tenerlooo!!!...

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com





Kamurai Shinlai

Namco ha dado a conocer su próximo juego para PSX. Se trata de Kamurai Shinlai y según ellos es el GOD-RPG. Saldrá para el año que vienen en Japón (fecha aún por determinar).











La historia comienza en un mundo fantástico donde hay seis continentes diferentes. Estos son: *Fuego*, *Luz*, *Cielo*, *Vida*, *Oscuridad* y *Tierra*. En el continente de la luz viven los dioses que protegen a los humanos de los monstruos que viven en el continente de la oscuridad. Igual a más de uno os recuerda a otros juegos de rol de otras compañías que no quiero citar, pero no hay que rechazar al juego por su poca falta de originalidad.

Durante el juego podrás vivir dos historias paralelas; la del humano y la del dios que le protege desde el continente de la luz. Esto a mí ya me parece un gran punto a favor por eso de poder cambiar de aires cada rato. Aunque esto también recuerda a otros juegos que hace poco se han dado a conocer en España. Tampoco por esto hay que marcarlo como un juego poco original.

Lo que sí tiene que ser criticado es la gran casualidad de que este juego y el ***Grandia*** tengan muchas cosas en común. Pongamos como ejemplo los momentos importantes con voces de los personajes o el modo de combate. Esto último es lo que más llama la atención, ya que sino fuera por las diferencias gráficas en cuanto a diseño sería totalmente igual al ***Grandia***. Parece que a estos de **Namco** les mola copiar la técnica a los demás (¿O era **Enix** que se copió a **Namco** con el ***Star Ocean***?). Lo importante es que a estas alturas se necesita algo más que bonitos gráficos o una buena banda sonora para hacerse un hueco en el mercado de los videojuegos.









Desde luego, el aspecto que presenta Kamurai es impresionante. Ya quisieran contar con un acabado tan bueno la gran mayoría de RPGs que salen a patadas en el mercado nipón. ¿Será verdad que puede incluso superar al divertidísimo Grandia? Eso está aún por ver...

No creáis que sólo por eso hay que dejarlo a un lado, ya que hay opiniones para todo, y yo seré el primero en jugarlo y comprobar si el juego tiene cosas buenas o si es sólo una mera imitación. Yo confío en **Namco**, así que me espero un gran juego a pesar de tener esos pequeños detalles ^_^.

Un dato importante a tener en cuenta a la hora de mirar este juego es que todos los diseños van a cargo del maestro *Haruhiko Mikamoto* (***Macross***). Al menos es seguro de que tendrá una gran calidad gráfica y que no hará daño a los ojos. Eso también se puede deducir por las fotos, pero por si acaso no os apetecía mirarlas os lo digo en el texto.

Todavía no he tenido la oportunidad de escuchar nada de la banda sonora de este futuro juego, pero el trabajo que hace **Namco** con sus juegos es bastante comparable al que hace **Square** con los suyos, así que éste no será uno menos y dispondrá de una buena música ambiental (E incluso bailable :P).

Como opinión personal diré que el ***Grandia*** me encantó, así que si este juego sigue la misma línea me encantará igual o más. No hay que juzgar a un libro por su cubierta como bien decía esa persona que todo el mundo cita y que casi nadie conoce . En cuanto salga a la venta se intentará hacer una *review* con sus contra y sus pro para ver si se ha hecho una buena elección o por el contrario pasará a coger polvo en el armario de los olvidados.

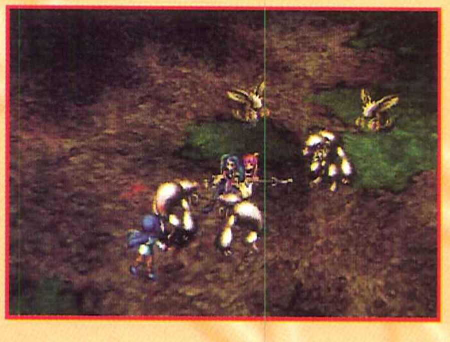
Hyper Rush

MEGAMAN
jlopez@encomix.es

Es una pena que no se haya sabido nada sobre este proyecto en las fechas del pasado Salón del Manga, ya que hubiésemos tratado de hacerle una entrevista al diseñador de personajes del juego, Haruhiko Mikimoto, que estuvo presente firmando autógrafos....





















Tales of ETERNIA

Parece ser que una de las reglas vigentes en Japón es que si eres una compañía prestigiosa de videojuegos estás obligado a tener alguna que otra serie de *RPG*. Pues bien, **Namco** no falla a la regla y ya vamos por la segunda secuela del ***Tales of Phantasia*** (***TOP***), que salió en su tiempo para **SuperFamicom**. **Namco** nos bombardea con nuevas entregas, haciendonos dejar los estudios e invadiendo nuestras mentes con mensajes subliminales. En fin, yo no me quejo, me gustan mucho los ***Tales of "algo"***. De hecho ahora mismo os voy a comentar el último, que casualidad, ¿eh?

En fin, este episodio se llama ***Tales of Eternia*** (***TOE***) y presenta algunas novedades aunque en el fondo es más de lo mismo. Como era de suponer, esta entrega da la bienvenida a las 3D, aunque los personajes y las escenas de batalla permanecerán tan planas como mi encefalograma después de 8 horas de *irc*, los escenarios estarán en 3 dimensiones.

Cuando nos hartemos de mirarlos, siempre podremos ir a pasar nuestras tensiones sobre algún pobre monstruo que paseaba por ahí. Y pasaremos al ya conocido combate en tiempo real que seguramente ya apreciasteis en la anterior entrega. Para los que no la tengan, esos combates suenan a algún juego de lucha tipo ***Street Fighter*** pero con 7 u 8 personajes a la vez.

Pues bien, el jugador controlará un personaje (que suele ser el principal) y podrá dar

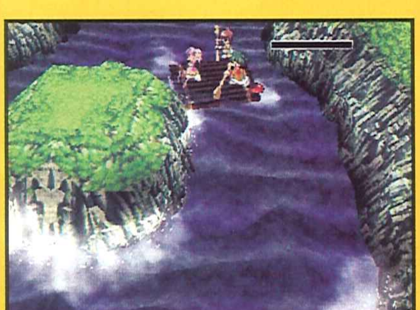
















algunas órdenes a los demás aliados mediante un sistema de menú. Y cuando no se les ordene que hagan nada tus compañeros obedecerán lo mejor que puedan la estrategia que diseñas antes de la batalla. Este peculiar sistema de juego, aunque parezca muy difícil de manejar, resultaba a la larga bastante eficaz en ***TODestiny***. Y **Namco** promete mejorar el sistema de combate aumentando el número de estrategias disponibles así como la inteligencia artificial tanto de los enemigos como de los aliados.

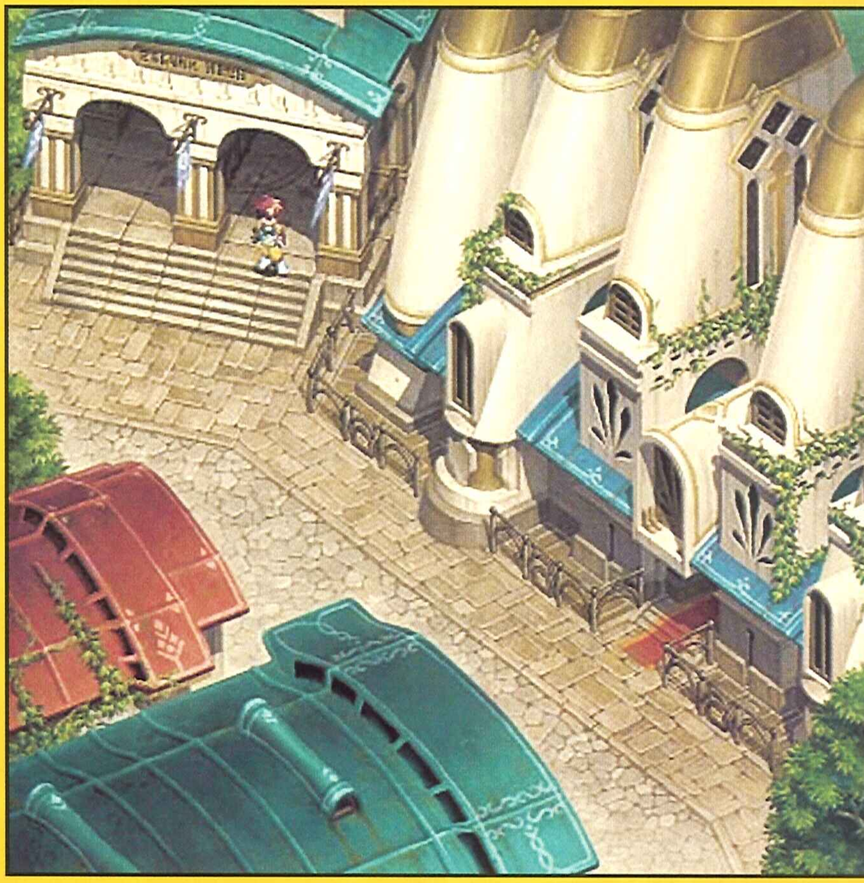
Las dos habilidades especiales *COMBO COMMAND* (ganar más experiencia según el número de golpes seguidos) o *CHANNELING* (controlar otros personajes además del protagonista) también estarán presentes en esta entrega.

La mayor parte de los alicientes de los anteriores ***tales of...*** estarán presentes, la bolsa de comida que te hace recuperar energía mientras viajas por el mundo, una miniaventura culinaria en búsqueda de los ingredientes perdidos y también una mazmorra extra si les da tiempo a los chicos de **Namco**.

Bueno, aun con los nuevos gráficos 3-D ***Tales of Eternia*** sigue pareciéndose mucho a sus predecesores. El mismo diseñador *Mutsumi Inomata* (sólo duele ^_^) creó los personajes -el héroe *rid hershel*, su amiga de infancia *farah oersted*, los magos *keel zeibel* y *melody* entre otros-.
Siguiendo con la continuidad, el mismo estudio de anime (**production IG**) se encarga de las secuencias de vídeo.

Sólo recordaros que el *remake* de ***TOP*** no llegó a traducirse al inglés y puede... puede... (eso me duele nada más pensarlo) que ***TOE*** no se traduzca tampoco... snif. Bueno, voy a mandar 100.000 *mails* de protesta a **Namco**, os veré mas tarde...

Gozu
gozu@hotmail.com



Namco ha mantenido el divertidísimo sistema de combate que acompaña a la saga Tales, que deja muy atrás la sosa espera del combate por turnos. Decide rápido, asigna... ¡¡...Y acaba con todos!!











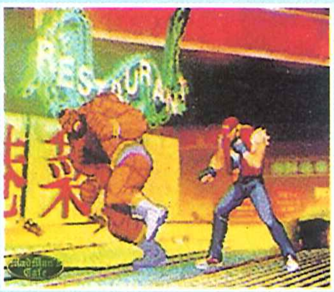




SNK vs. CAPCOM

Capcom y SNK han desvelado nuevas noticias de sus juegos de lucha conjuntos. Las versiones Naomi/Dreamcast y NeoGeo Pocket Color presentan cada vez un aspecto más llamativo para los seguidores de los juegos de lucha...

by Mr.Karate
mrkarate@mixmail.com











AVANCE DE LUCHADORES

Ya han sido mostrados un total de 12 personajes de los entre 20 y 30 que va a tener el arcade.

De este modo, tenemos por el lado de **Capcom** a *Ryu*, *Ken*, *Guile*, *Chunli*, *Blanka* y *Zangief*, mientras que **SNK** se defiende con *Kyo*, *Iori*, *Terry*, *Mai*, *Benimaru* y *Raiden*. Podemos ver imágenes por tanto de *Blanka*, *Ken*, *Benimaru*, *Terry*, *Zangief* y *Raiden* (la que pusimos el mes pasado con estos 2 wrestlers tenía una calidad muy baja).



CAMBIOS EN LOS FRAMES

Los personajes de **SNK** han visto modificados gran cantidad de *frames* en las poses y movimientos, cambiando incluso de aspecto para estar a la altura del estilo "dibujo animado" que poseen los luchadores de la saga ***Zero*** (ver el extraño acabado de *Terry*, que es donde más se nota). También varios personajes del ***Zero*** van a ser modificados, aunque los aparecidos hasta el momento no tienen apenas cambios.



Benimaru Nikaidoh tiene un nuevo traje. **Capcom** ha querido mantener el ideal de *Benimaru* en la saga ***KOF***, donde estrena ropa en cada versión.

















CONCEPTOS PRINCIPALES



El *Sr. Funimazu* (encargado de llevar el juego adelante, productor de las sagas ***Zero*** y ***III*** de ***Street Fighter***) ha desvelado que ***SNK Vs. Capcom*** en versión arcade será en realidad ***Street Fighter Vs. King of Fighters***. Era algo que se veía venir, pero viendo que la versión portátil tiene 2 personajes de ***DarkStalkers*** y 2 de ***Samurai Shodown***, podemos ya respirar tranquilos porque no meterán luchadores fuera de sitio y época.

El juego está actualmente desarrollado en un 30%, y tienen previsto acabarlo y presentarlo en los salones para principios de año.

Esta información ha sido obtenida del noticiario Madman's Cafe, a quién desde aquí damos las gracias por el gran trabajo que realizan desde hace tantos años.



NEOGEO POCKET COLOR







Últimas imágenes del SNK Vs. Capcom para portátil de SNK. ¿Necesitas otra razón para hacerte con ella?

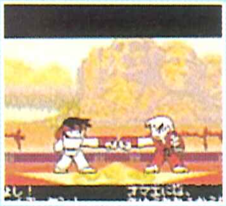
PLANTILLA DE LUCHADORES EN LA POCKET:
Ryu - ChunLi - Zangief - Ken - Guille - Dan - Sakura - Morrigan - Felicia - Kyo - Terry - Ryo - Mai - Leona - Athena - Iori - Haohmaru - Nakoruru - y... ¿quién o quienes serán los jefes finales?









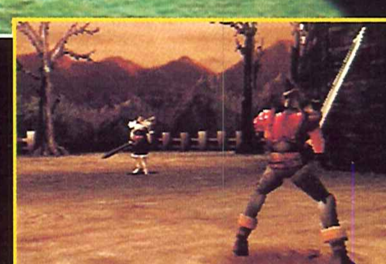


Sony Japón lleva más de tres años realizando el que según dice esta compañía puede ser el mejor título RPG que tenga la consola **PlayStation.**















Legend of Dragoon es el ambicioso proyecto que están a punto de terminar los más de **100** componentes de realización de **Sony** que en él trabajan día y noche sin descanso (superando la cifra que ostentaba el ***Final Fantasy VIII*** con unos 75 miembros de **Square**.) Gran parte de esta plantilla de programadores sólo se encarga de la realización de las increíbles secuencias de vídeo que podremos ver en los cuatro CDs que posee este juego.

Legend of Dragoon está totalmente ambientado en el que fuera uno de los últimos "*buenos*" juegos de la desafortunada **Saturn,** el ***Panzer Dragoon Saga***, ya que tanto los lugares donde podemos desplazarnos como los aspectos de los dragones son totalmente parecidos a los que ya vimos en el título de **Sega.**
Este título se desarrolla en un mundo lleno de dragones, magia, brujería, ciudades voladoras, guerreros, hadas, etc... En el que el centro de la historia está un legendario árbol llamado "*El Árbol de Dios*" del que dicen las leyendas que tiene el mismo tiempo de vida que la propia tierra.

El juego nos presenta unos gráficos "pre-renderizados" (como en ***Final Fantasy VIII***) con los personajes en 3D, descartando la realización íntegra en 3D.

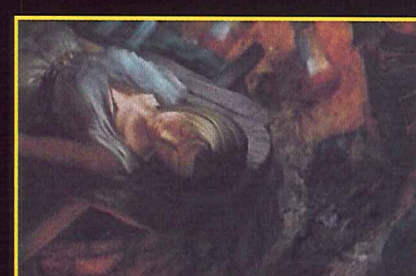
Las luchas sí son totalmente poligonales, pudiendo rotar la cámara a distintas posiciones y ángulos de visión a nuestro antojo. En las batallas podremos manejar a un gran número de personajes diferentes, con la posibilidad de convertir a los protagonistas en dragones (realizando "*morfings*" nunca antes vistos en **PSX**) cambiando sus ataques, fuerza y resistencia, pudiendo volver igualmente al estado normal. Este aspecto no es muy novedoso ya que en sagas como ***Breath of Fire*** ya era posible realizar estas mutaciones.
Los encuentros en el mapeado con los diferentes monstruos en ***Legend of Dragoon*** se desarrollan como en la mayoría de los juegos de rol, es decir a suertes, sin ver físicamente a los oponentes hasta encontrarnos con ellos, pero los programadores le han dado un toque personal incluyendo un curioso modo de indicación de proximidad de batalla, me explico, si el grupo de protagonistas está andando por el mapa, en la cabeza del protagonista se podrán ver unas flechas que indican los cuatro puntos cardinales, según el color que posea cada flecha, nos indicarán distintas situaciones, azul significa que no hay moros en las costa, amarilla quiere decir que hay posibilidad de encuentros y roja es que el ataque es inminente, por lo que podremos evitar muchos combates no deseados (cuanto más tiempo pase sin luchar, más subirá la posibilidad de enfrentamientos).

Legend of Dragoon saldrá estas navidades en Japón, teniendo la total seguridad de que llegará a nuestro país (seguramente en castellano), ya que **Sony** distribuye la gran mayoría de sus juegos a todo el mundo y este espectacular título con mucha más razón ya que es el proyecto más ambicioso de esta compañía desde hace mucho tiempo.

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com











TENCHU SHINOBI HYAKUSEN



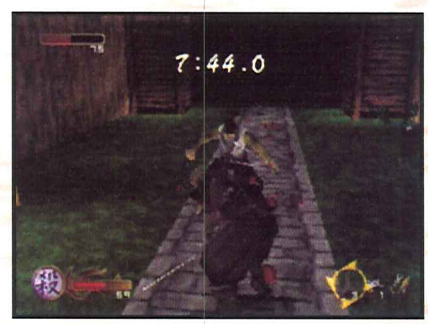
Tras el lanzamiento de Konami *METAL GEAR SOLID VR MISSIONS* ahora le toca el turno a la compañía nipona SONY, concretamente a una de sus filiales, ACQUIRE, la cual fue la encargada de sacar a la luz *TENCHU* y ahora nos deleitan con un CD lleno de misiones para los dos intrépidos ninjas protagonistas del juego *Rikimaru* y *Ayame*.





Los que pensabais que esta era la segunda parte de ***TENCHU*** os diré que nada mas lejos de la realidad, ya que la propia **Sony** ya ha anunciado oficialmente que la secuela de este juego se ha dejado de programar para **Playstation** y se ha pasado a la **PSX 2** (como ya hizo en su día **Capcom** con su ***Onimusha***), y parece ser que lo van a tomar como una costumbre y van a empezar a dejar de programar algunos títulos para **PSX** para empezar a elaborar una lista excepcional y con mucho renombre para que la nueva consola de **Sony** tenga los juegos más famosos a su lado el día de su lanzamiento en Japón (o en fechas cercanas).

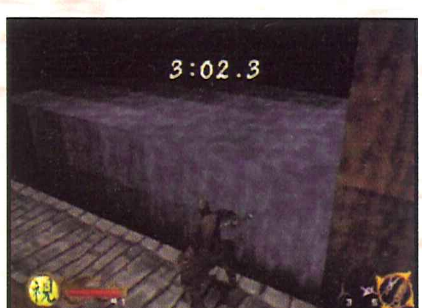
Después de las aclaraciones pertinentes vamos a centrarnos en ***Tenchu Shinobi-Hyakusen*** que es el título que nos ocupa en estas páginas. Nada más comenzar el juego nos encontramos ante una excepcional intro elaborada con imágenes en CGI (como nos tiene acostumbrados **Sony** en sus mejores títulos), a la cual sólo se le puede echar en cara que la música de ésta es la misma que en la primera entrega (y no es porque la canción sea mala, al contrario, es de lo mejor que he oído). En la pantalla de título nos encontramos ante el famoso *Start game* (que no tiene nada raro pero es esencial en cualquier juego). Pero la gran sorpresa de este título nos la encontramos en la segunda opción llamada *Special modes* en la cual encontramos el *Time Attack mode* y el *Level editor*, sí, leéis bien, editor de niveles, en el cual podremos cambiar cosas de los niveles ya existentes a nuestro antojo y





El aspecto poligonal del juego es inclusive peor que en las anteriores entregas de Tenchu. Fijaos en la mano de arriba (a mí me da hasta miedo...) y en la catarata de la izquierda (es cuadrada y no se mueve en absoluto).





además crearnos nuestros propios niveles de juego pudiendo ponerle nombre, cambiar el decorado de fondo y seleccionar el tipo de misión la cual tendremos que cumplir para pasar el nivel, entre las cuales encontramos por ejemplo encontrar al maestro, encontrar al jefe del nivel y acabar con él, matar a todos los enemigos del nivel o escoltar a la princesa *Kiku* hasta su padre entre otras. Ésta es la opción más interesante del juego y la que más horas nos hará pasar ante nuestra **Playstation**. Por si todo esto fuera poco, **Sony** nos ha puesto en el menú de opciones una en la cual podremos cambiar el lenguaje del juego de japonés a ingles y al finalizar el juego completamente aparecerán el francés y el español (sí, sí, ninjas hablando en la lengua de *Cervantes*), de todas formas esto es una información todavía por confirmar, pero el tiempo lo dirá.

Centrándonos en el propio juego os diré que si os gustó la primera parte de ***Tenchu*** esta entrega no debe faltar en vuestra colección personal ya que os dará horas y horas de juego. El objetivo de este título se basa en acabar todos los niveles en un tiempo, el cual se os indicará cuando empecéis un nivel.

Los niveles pueden tener muchas finalidades, desde matar a todos los enemigos hasta encontrar a vuestro maestro y todo esto en un amplio tipo de escenarios desde el interior de un templo hasta un frondoso bosque.

Para los que no jugaron la primera entrega de este juego os diré que debéis poneros en el pellejo de uno de los dos ninjas protagonistas, *Rikimaru* o *Ayame*, andar con el máximo de sigilo por los niveles y matar a los enemigos y todo esto sin ser visto. Claro que tendréis para esto un gran arsenal de armas compuesto de la inseparable katana, *shurikens*, bombas de humo y todo ese tipo de armas que estáis hartos de ver en películas sobre estos héroes y villanos orientales.

En este juego los enemigos están dotados de una inteligencia artificial que se hará patente cuando por ejemplo queráis huir de un enemigo y éste os persiga a través de todo el nivel (aunque con un poquito de práctica con nuestro gancho huiremos de ellos rápidamente), o por ejemplo si le lanzamos un *shuriken* y no le damos éste se agachará, la recogerá y nos la lanzará hacia nosotros, y no precisamente para devolvérnosla. Como extras este juego nos obsequiará con un nivel especial llamado **Tenchu 2030 ad**., el cual es un decorado totalmente futurista y para acceder a él únicamente deberéis pasaros todo el juego con *Rikimaru*, aparte de esto también se nos irá obsequiando con un montón de vídeos. En unos cuantos de ellos veremos un serie de entrevistas a los programadores de este juego, pero no una entrevista convencional, sino que veremos a un joven presentador con su disfraz de ninja, el cual irá por el centro de Tokio escondiéndose, saltando y dando volteretas ante la ignorancia del resto de transeúntes, ¿os imagináis lo que pasaría si a alguno de nosotros se nos ocurriera hacer algo por el estilo y no fuese carnaval? Saldríamos hasta en las noticias. Pues centrándonos en nuestro amigo le veremos infiltrándose con gran sigilo en las oficinas de **ACQUIRE**. Estos vídeos son indispensables para todo aficionado a los videojuegos. En otro de los vídeos podremos ver una especie de guía de los personajes y nos enseñarán el modo de ejecutar sus combos más demoledoras o sus golpes especiales más contundentes. También veremos el trabajo de digitalización de los movimientos de los extraterrestres que salían en la primera entrega, los cuales efectuaban un extraño baile. Además incluyen el anuncio de la televisión nipona. Y, para acabar, el más interesante de todos, el cual es una versión muy rara de ***Tenchu*** que no sé si llegó a salir en ningún formato (si alguno de vosotros sabe algo agradeceríamos que mandaseis un e-mail o una carta a la revista informándonos).

Como resumen final os diré a todos los que jugasteis la primera entrega de este juego y os gustó que no dudéis ni un solo segundo en adquirir esta secuela, y a los que no lo jugaron que adquieran cualquiera de los dos porque tienen muchas horas de diversión aseguradas.

Zer0SitH
zer0sith@ctv.es
Evil-Ryu
morcer@teleline.es



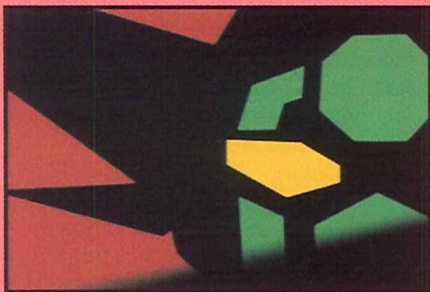












GETTER ROBOT

Getter Robot no es Evangelion. Es más, por mucho que nos cueste creerlo en el mundo hay más series de robots gigantescos además de Evangelion. Go Nagai no es Hideakki Anno pero también ha sabido alimentar una generación de entusiastas del Sentai y los Robots de fuerza ilimitada.









Muchos recordaréis a *Go Nagai* por ser el responsable de todas aquellas horas que "perdisteis" ante el televisor viendo cómo ***Mazinger Z*** lanzaba sus puños y berreaba "*Puños Fuera!!*". Alguno más avispados también le asociarán a una de las más brillantes historias del manganime: ***DevilMan***, una vetusta saga que ha dado de qué hablar durante décadas casi tanto como los envíos por MRW del amigo *Kronoss* (^_~)

Sin embargo ahí no queda la cosa. Una de las obras más admiradas del "*sensei*" *Nagai* ha sido la que ha dado pie al juego que hoy nos ocupa: ***Getter Robot: Daikessen!!*** (algo así como ***Getter Robot: La Gran Batalla***!). Uno de esos juegos de estrategia por turnos tan conocidos sobre los que ya habló mi compañero *Megaman/Rockman* en números anteriores (léase el mini-dossier del, creo, N?4 de **Loading** ^^). Aparecido el 9/9/99 de la mano de **Emotion** (a la que recordaréis por algún que otro juego de ***Macross*** y por alguna de esas rarezas de esas que suelo comentaros siempre que el jefe me deja ^_~).

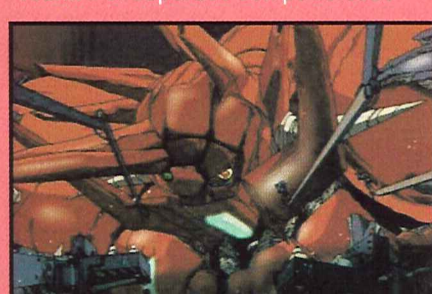
Tal vez os guste saber un poco más sobre la temática de ***Getter Robot!!***:

Aparecida en 1974, al igual que el resto de las obras de *Go Nagai*, se colocó rápidamente en la cima de los índices de ventas y popularidad. Sus trío protagonista forma el *Getter Team*. Por separado son poderosas máquinas pero su verdadero poder se da a conocer cuando, en un vivo ejemplo de que la combinatoria no es una ciencia muerta (joer como me patinan las neuronas cada vez que veo ***Escaflowne***), se combinan formando tres robots diferentes: *Getter 3, Getter 2 y Getter 1*, siendo este último el más poderoso y el que terminará salvando el día cuando la cosa se ponga muy malita ^_^. Hasta aquí la primera época de la serie. En su secuela, ***Getter Robot G***, estas máquinas (que se sacrificaron por salvar la Tierra) son reconstruidas con más poder aún. *Getter 3, Getter 2* y *Getter 1* pasaron a ser *Getter Possedon, Rygar y Dragon* respectivamente.

Como suele ser común en su obra, *Nagai* presentó una agradecida serie de películas a modo de "*crossover*" tituladas: ***Mazinger VS Getter-Robot, Great Mazinger VS Getter-Robot G*** y ***Great Mazinger /Grandizer VS Getter-Robot G: Final Battle***.

La creciente popularidad de esta serie desembocó en una nueva serie (***Getter Robot Go***!) que presentaba un lavado de cara que alcanzó incluso al trío protagonista y al conocido aluvión de juegos de **Famicom** y **SuperFamicom** que **Banpresto** comenzó a programar y que tantos géneros ha tocado (hemos llegado a tener a los amigos de ***Getter Robot***, a la gente de ***Ultraman***, de ***Mazinger*** y demás series populares













en juegos RAROS que van desde el balón prisionero hasta la estrategia por turnos y pasando por el clásico RPG ^_^).

Lo más actual de la serie es la nueva ***Shin Getter Robot*** y el juego que hoy tenemos entre manos ^^. Jeje, cuanta culturilla otaku, ¿eh?.

A lo entendidos os sorprenderá saber que ésta será la primera aparición de nuestros amigos de ***Getter Robot*** aparte de la saga ***Robot Taisen*** (esa especie de popurrí de robots de todas las series que tanto éxito tienen por estos lares :þ). Pero lo más sorprendente ha sido que no haya sido **Banpresto** la que se haya ocupado del juego (algo poco común pues, desde los tiempo de la **Nes**, han sido ellos los que se han ocupado de todo este tipo de rarezas). De todas formas las revistas han calificado a este juego como uno de los más completos y adictivos del género (y es normal pues en la mayoría de los casos la acción suele discurrir con bastante parsimonia).

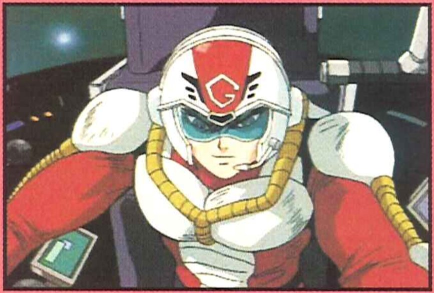
Nos encontramos ante un juego que sigue con bastante fidelidad la de la serie de TV, aunque con algunos alicientes como los nuevos pilotos *Akira* y *Kei* (por mí genial, mientras no quiten a mi querida *Michiru* ^_^U). No faltarán las caras conocidas como las de *Ryou, Hayato* y *Musashi, Ryou* (o *Ryouma*) pilotos del *Getter-1*; *Hayato* de *Getter-2,* así como nuestro amigo *Musashi* en *Getter-3*. Para los nostálgicos, un detalle: Tras la tercera pantalla también volveremos a encontrarnos con *Benkey* y con los nuevos *Dragones-Getter* (*Raiga* y Possedon).

Nuestra historia comienza cuando, tras presentarnos a *Ryouma* y a *Getter Robot* nos desplazamos al norte. Allí aterrizaremos por orden expresa del profesor Saotome. Y así comenzarán nuestros problemas, pues *Hayato* nos comunicará que en una zona muy próxima a la nuestra ha hecho acto de presencia una gigantesca forma que habrá que investigar. El comienzo de nuestra aventura no puede ser más premonitorio. Este ineludible enfrentamiento con nuestro primer enemigo No estaremos solos pues rápidamente acudirán en nuestra ayuda tus compañeros y el mismísimo profesor *Saotome* al mando del *Getter-3,* así como la propia *Michiru.* Ahora nuestra tarea parece más fácil pero ésta será la primera y última vez que nos confiemos en este juego pues, súbitamente, aparecerán otros cuatro enemigos. De todas formas no nos tiremos aún de los pelos: ¿De qué estamos hablando aquí? ***Getter Robot!***! COMBINAD PODERES. Nuestra misión sería casi suicida de no ser porque podemos combinar nuestros robots para dar lugar al gran *Getter R.* Junta a los componentes que quieras unir y descubre las distintas combinaciones de ataque de que dispones.

Es más, si dispones a los tres *Getter* en una misma zona podrás transformarte en el mismísmo *Getter-1* y usar el *"GETTER BEAM"* (un láser bestial ante el que poco podrán hacer nuestros enemigos). Así comienza nuestra aventura, que se extenderá a lo largo de 21 FASES que nos llevarán por todo el mundo (visitaremos Rusia, Alemania, Inglaterra, Texas, Alaska...) desenmarañando una historia de la que apenas he comentado un 1% y que desencadenará una serie de hechos que nada tienen que envidiar a los que vimos en la serie: Enfrentamientos *Getter VS Getter*, el descubrimiento del *Shin Getter*, la puesta en escena del *Shin Getter G* y del mismísimo *Shin Getter Dragon*...



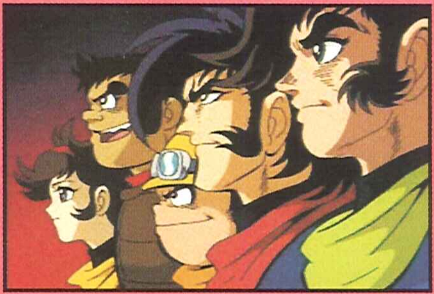


















Getter Robot consistirá en una alternancia de tres tipos de acción:
- Un modo de historia/diálogo: En el que vistosamente iremos viviendo la historia del juego y que consta de horas de diálogo (en japonés) a cargo de nuestro protagonistas. Este modo está acompañado de diversas escenas de vídeo con el sello inconfundible de *Go Nagai* que nos volverá a entusiasmar con los *openings* de sus adaptaciones al anime (los siempre jóvenes gritos *sentai* y las pegadizas melodías que año tras año se manifiestan en los más divertidos karaokes).

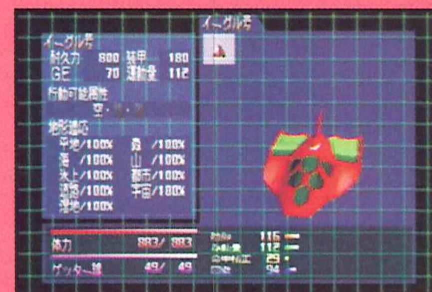
- El juego en sí: En una pantalla subdividida en pequeñas casillas, como si de un juego de tablero se tratase, nos pondremos al mando de un sistema de menús con el que nos haremos en breves minutos y que nos darán control absoluto de la situación de cada uno de nuestros aliados. Moverse, atacar, huir, usar, mapa y las típicas acciones que todos conocemos.
-El combate: A los gloriosos enfrentamientos se encargará de dar vida un motor 3D bastante rutinario pero, casi siempre, tremendamente cargado de detalles y sorpresas en forma de mastodónticos ataques. Bastante impresionante

El resultado de todo esto ha sido un juego que, desde mi punto de vista, es uno de los más sencillos que he visto en mucho tiempo. Aunque bien es verdad que a los que realmente disfrutáis de estos "*Robot Wars*" os gusta la variedad y lo intrincado (aún recuerdo la cara de bobo que se me quedaba al ver jugar a los colegas de Zaragoza (*RockMan*, *Vander*, *FunSpot*...) en un océano de menús en japonés ^_^).

Si nunca habéis probado a jugar a uno de estos juegos de estrategia os recomiendo la sencillez de éste o la de ***Front Mission 3***. ¿Quién sabe? A lo mejor, después de todo, descubrís que nacisteis para ver cómo *Ultramán* le pisotea el gaznate al mismísimo *Mazinger* mientras carcajeáis jactanciosamente aporreando la mesa con el *Pad* ^_^.

Amano
amano_ai@retemail.es









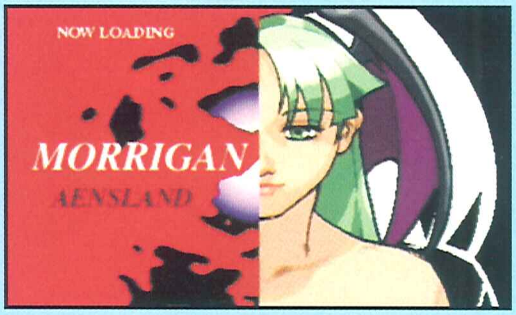



MARVEL VS. CAPCOM
CLASH OF SUPER HEROES EX EDITION













Antes de comenzar este artículo, debo declarar que ni mi absoluto fanatismo hacia los cómics de la compañía Marvel, ni la simpatía que le tengo a los chicos de Capcom van a empañar mi objetividad a la hora de hacer este artículo. Dicho esto, doy paso a comentar el nuevo juego de la saga Versus que los creadores de Ryu y compañía nos traen.

Marvel vs. Capcom EX Edition, conversión de la recreativa **CPS-2** del mismo nombre, sigue la línea trazada anteriormente por ***X-Men vs. Street Fighter*** y ***Marvel Super Heroes vs. Street Fighter***, sólo que esta vez la amalgama de personajes incluidos llega a ser del todo rotunda. Para alegría de todos los fans del videojuego, aparecen en la plantilla individuos de la talla de *Strider*, *Capitán Commando*, *RockMan* o incluso *Sir Arthur*, haciendo compañía a los ya consabidos superheroes de **Marvel Comics**,, los cuales tienen nuevas incorporaciones, como pueden ser *War Machine*, *Thor* o *Venom* (¡síiiii! ¡por fin mi amado *Veneno*!). Ah, sí, *Spider-man* también sale... (¡je, je!).

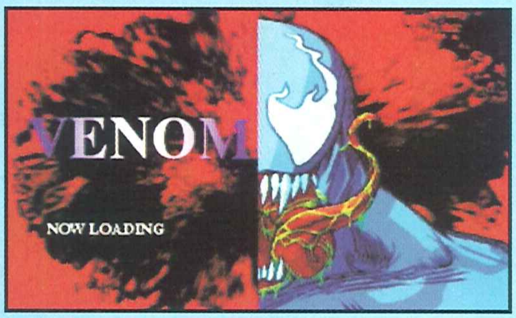
Visualmente espectacular, ***Marvel vs. Capcom*** es un *beat'em up* que entra por los ojos, sobre todo debido a lo impactante del desarrollo de los combates, llenos de increíbles saltos, apabullantes magias y... ¿por qué no decirlo? famosos personajes. Además, a su favor tiene el sencillísimo control del cual hacen gala todos y cada uno de los luchadores, a pesar del alto número de ataques que podremos realizar, aunque es justo decir que los más virtuosos con el pad encontrarán en este juego todo un reto en cuanto a ejecutar complicadísimos combos, sobre todo los aéreos que ya se hicieran famosos en el genial ***Marvel Super Heroes***.

Otro punto favorable de este juego es el genial diseño

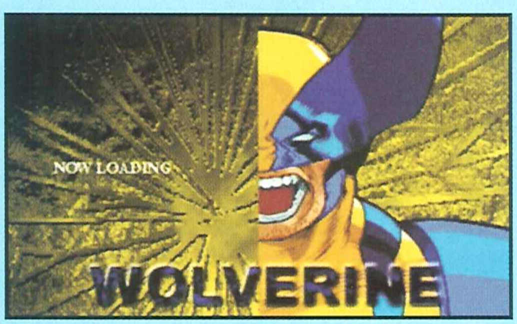












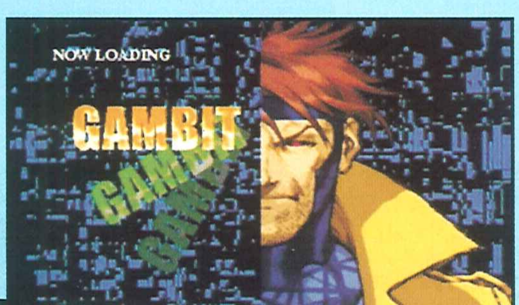




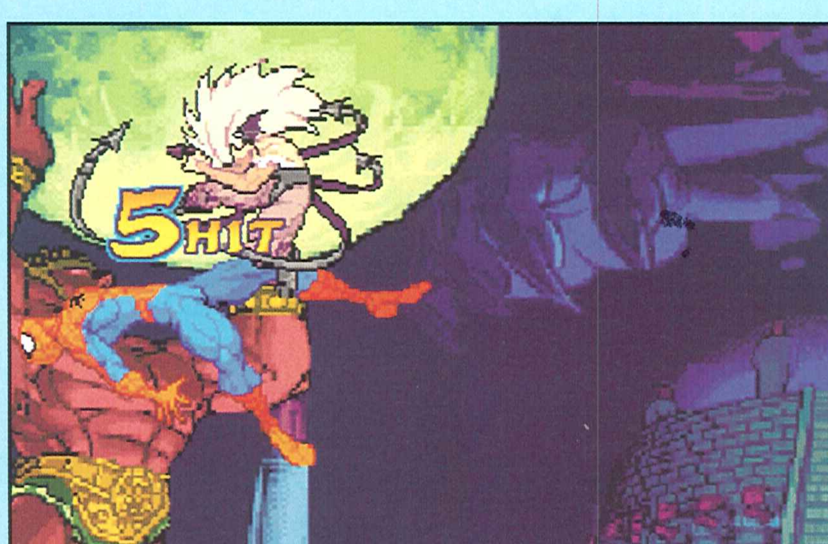






gráfico del que hacen gala los personajes. Dejando a un lado a los que vienen de ***Street Fighter***, que son los mismos estupendos *sprites* de la saga ***SF Zero/Alpha***, debo decir que la recreación de *Strider* es alucinante, que el *Spider-man* al más puro estilo *Mark Bagley* es maravilloso, que *Venom* da hasta miedo... podría seguir así hasta enumerarlos a todos. Lo dicho, toda una genialidad, a pesar de que se nota bastante el recorte en la animación, algo normal en este tipo de conversiones debido a la poca memoria RAM de nuestra **PlayStation**. Bueno, tampoco es que este recorte cante demasiado, pero sí lo notaremos si estamos acostumbrados a la recreativa o a la versión de **Dreamcast**. Aparte, la banda sonora, hay que decir que es sobresaliente, a lo cual tengo que añadir que por lo visto mucha prensa del sector no se ha sentido en absoluto aludida por el homenaje que ha hecho **Capcom** con la música, recreando algunas de las más emblemáticas de la compañía... lo dicho, genial.

De nuevo tendremos que sufrir en esta versión para la máquina de **Sony** con la eliminación de un plumazo de lo que es a mi opinión el verdadero motor de esta saga *versus*: el intercambio de luchadores en plena partida. Al igual que en los anteriores capítulos en **PlayStation**, tan sólo tendremos control directo de un solo personaje, siendo el resto de los que seleccionemos para la misma partida meros ayudantes, al más puro estilo de los *strikers* de ***King of Fighters' 99***. Esto significa que se pierde gran parte del encanto del original, pero ya se sabe, a falta de pan... Por lo menos, los señores de **Capcom** se han molestado en incluir nuevamente la opción *Crossover*, la cual digamos que se hace pasar por el desaparecido modo con dos parejas iguales (un recurso algo cutre, pero en fin...).











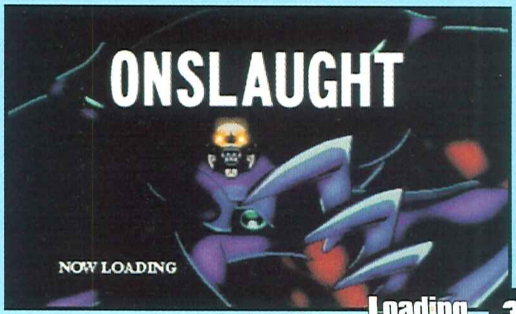










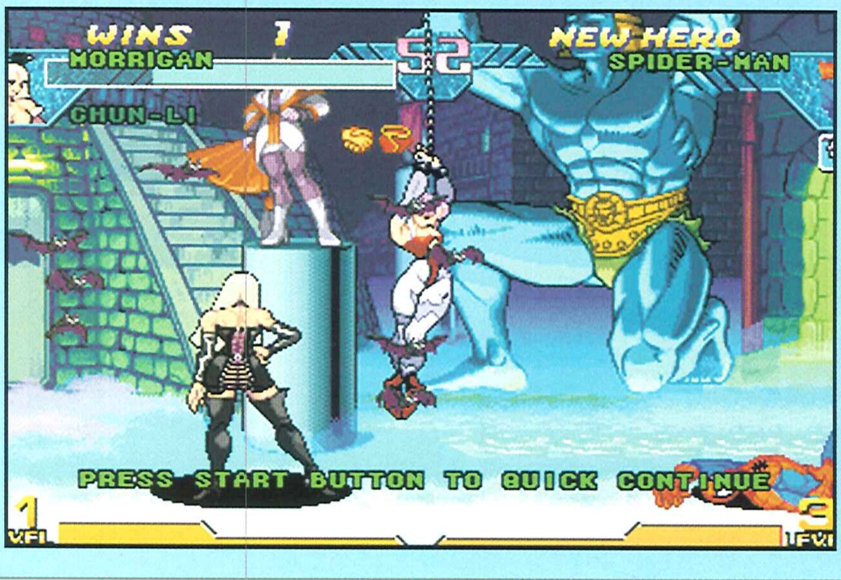


La novedad más destacable de este ***Marvel vs. Capcom*** la descubriremos a la hora de realizar los *air combos*, momento en el cual se realizará un curioso *zoom* al más puro estilo ***Samurai Shodown***. No es que esto sea una revolución, pero por lo menos da a los combates un aspecto mucho más resultón, además de ser todo un punto a favor para **Capcom**. Por lo demás, este *beat'em up* no aportará nada a los que antes disfrutamos del anterior ***Marvel Super Heroes vs. Street Fighter***, sobre todo en lo que se refiere a jugar en solitario, ya que a los que ya estábamos curtidos en su predecesor, no nos va a suponer reto alguno el acabarlo (de hecho, terminé en la primera partida sin continuar, en el nivel de dificultad más alto). Vale, puede que el "morbo" de luchar con toda esa peña haga del juego un producto atractivo también... aunque tengo que decir que donde de verdad se sale es cuando juguemos un *versus* con algún coleguilla. En este caso, la adicción puede llegar por las nubes (recomiendo un despertador cerca para que os acordéis de comer y cosas así...).

Terminando, que es gerundio, ***Marvel vs. Capcom*** es un producto muy equilibrado en general, espectacular en conjunto y jugable como el que más, aunque peca de ser demasiado fácil (desgraciadamente esto es una constante en los *versus* de **Capcom**). Lo dicho, que si no podemos tener la estupenda versión **Dreamcast**, nos sobrará con esta versión **PlayStation**, todo un gran *beat'em up* con un gigantesco abanico de posibilidades de vicio puro y sano... *Clash of Superheroes!*

Spidey
joserparker@retemail.es

¡Ah! ¡Gracias a Chipi y a Rafa por el material. ^_^



CHRONO CROSS



Por fin, después del marketing que ha dedicado Square a la continuación de Chrono Triger, aparece en las fronteras niponas Chrono Cross. ¿Para cuándo en nuestro país? (Que algunos nos tiramos de los pelos ya). Estad atentos a Loading para enteraros, pero por lo pronto ya podéis relameros con este artículo bien calentito.





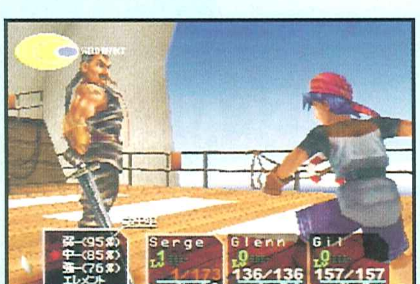


Y es que **Square** ha conseguido que aquel RPG de **Super Nintendo** que se hizo tan famoso gracias a su genial guión y grafismo (que se debía en parte al maestro *Akira Toriyama*) vuelva a estar en la brecha. Su estrategia comenzó siendo anunciado que su secuela respondería al nombre de ***Chrono Cross*** y, más tarde, y antes de tal lanzamiento, quiso abrirnos boca con una jugosa adaptación de ***Chrono Triger*** para **Playstation**, con intros animadas y alguna que otra sorpresilla. Mientras, en Japón ya se hacían reservas de su continuación con un jugoso incentivo, quien reservara el juego antes de su lanzamiento oficial recibiría un fantástico reloj despertador con el logotipo del juego, todo un maravilloso regalo para coleccionistas.

Chrono Cross ha llegado en 2 jugosos CDs repletitos hasta el final. En esta ocasión no contaremos con los protagonistas de la primera entrega como personajes principales, siendo relevados por *Serge*, un joven de pelo corto y pañuelo en la cabeza, y *Kid* (anda, como el coche fantástico, ¿le gritará el protagonista: "¡*Kid, ayúdame*!"?) la hermosa y joven coprotagonista; estos encabezarán el reparto de personajes que podrás usar entre muchos otros, y formarán la pareja de oro del juego. Los malos están encabezados por un tal *Yamaneko*, un hombre felino de imponente aspecto.

Se dice que esta entrega en realidad es algo así como un *remake* de un juego que apareció en **Super Nintendo** llamado ***Radical Dreamers*** y que hasta cierto punto fue considerado una secuela del ***Chrono Triger*** original. La historia se desarrolla 20 años después de ***Chrono Triger***, y exploraremos en gran parte zonas inexploradas de la primera entrega, aunque también encontraremos sitios conocidos, como la casa de *Lucca*.

El modo de juego cambia bastante con respecto a su antecesora, y en esta ocasión guarda más parecido al que pudimos ver en ***Final Fantasy VII*** y ***VIII***. Decorados *prerredendizados* de enorme calidad con personajes poligonales que no desentonan en absoluto con todo el resto (en ***Final Fantasy VII*** quedaban un poco



















raros) y llegan a alcanzar una calidad abrumadora. Los movimientos de *Serge* y sus compañeros alcanzan unas cuotas de realismo excepcional, superando por mucho a las vistas en ***Final Fantasy VIII*** (me río de los que decían que ***Final Fantasy VIII*** era la ultima joya de **Playstation** y que era insuperable) y en todo momento parecen pequeñas personas vivas moviéndose dentro de una caja. Esto quedará perfectamente visible en las peleas, que por cierto también guardan un enorme parecido a las de ***Final Fantasy VII*** y ***VIII.*** Ataques súper espectaculares, magias bestias... si bien guarda las bases del juego original, y no faltarán los ataques entrelazados de varios personajes que dieron ese toque tan característico a su primera parte. El menú de luchas es muy completo y dinámico, consigue que las peleas mejoren mucho y se vuelvan todavía más estratégicas y más entretenidas que las de cierta saga de la misma compañía de este juego que he mencionado ya demasiado (y lo que me queda). Los gráficos podría adentrarme a comunicar que son superiores a los de la octava entrega de la **fantasía final** (va a parecer que estoy en contra de esta saga, pero nada más lejos de la realidad) aunque, eso sí, los personajes guardan un estilo manga un poco más marcado que la del estandarte de **Square**.

Naturalmente el juego está repleto de montones de vídeos con secuencias CG de lo más elaboradas. Son sumamente preciosas y motivadoras, y guardan una belleza incalculable hasta el más pequeño de los detalles.

El diseño de personajes, que antes corría a cargo de *Akira Toriyama* (***Dr Slump, Dragon Ball***...), ahora esta en manos de *Nobuteru Yuki* (que curiosamente es mi diseñador favorito ^_^), a quien pudimos ver en obras como ***Record of Lodoss War, Seiken Densetsu 3, Vaelber Saga*** o ***The Vision of Escaflowne*** entre otras. Si bien cabe reseñar que *Yuki* es un dibujante muy versátil así como detallista, y en cada obra cambia completamente su estilo de dibujo para adaptarse al guión, es la última serie mencionada (***Escaflowne***) a la que más se parece el dibujo, y en especial al diseño de la esperada película basada en la serie que aparecerá el año próximo. Aunque muchos piensan que el cambio de diseño tenía que correr a cargo de *Toriyama*, yo pienso que el juego ha ganado muchos puntos con *Yuki* y sus ultradetallísticos (especialmente cuando se trata de caballeros con armaduras) diseños, que se ven más realzados si cabe en las antes mencionadas escenas de vídeo CG.

La música en esta ocasión vuelve a correr a cargo del maestro *Mitsuda*, y he de decir que ha ganado muchos puntos con respecto a su antecesora, es simplemente maravillosa de principio a fin. Ahora podemos disfrutar de una música *Symphonica* con ciertos toques celtas que hace las delicias de cualquier oído. El CD con la BGM se convierte en una auténtica joya para cualquier amante de los RPG y de la buena música, y si no escuchad la fantástica melodía que podéis oír en el vídeo del juego que va incluido en el CD de este número de **Loading**.

En conclusión, ***Chrono Chross*** es la última (por ahora) gran obra de **Square**, que ha juntado a sus más aclamados trabajadores con algunos personajes famosos del país nipón y con ello ha demostrado que continúan siendo líderes en RPG**.** Sin duda ***Chrono Cross*** ha puesto un listón muy alto en cuanto a calidad de los juegos de rol para **Playstation**, y posiblemente no sea superado. Pero quién sabe...

La única pregunta que nos queda es: ¿Aparecerá en nuestro país? Si es así... ¿Cuándo? ¿Estará traducido al castellano? ¿Va a hacer *Antonio Banderas* un papel en la adaptación de la pelícu!a (ahora que sale en todo)? Todo esto ya está en manos de **Square Europa**, que por ahora promete mucho y ya comenzaron con buen pie con una rápida y fantástica traducción al castellano del ***Final Fantasy VIII*** y que ya anuncia una lista de títulos de futura aparición en nuestro país. Pero todo esto lo dirá el tiempo, que esperamos no sea mucho...

Mangafan
mangafan@teleline.es



ALUNDRA 2

Horas, horas y horas hemos pasado ante los geniales puzzles de la primera parte del Action-RPG que ahora nos ocupa. Sólo de pensar en lo que nos espera si este juego llega a España (que lo hará) ya se os debería estar haciendo la boca agua.

Matrix, el equipo responsable de joyas como ***Shining Force*** o el primer ***Alundra***, puso a la venta el día 11/11/99 la segunda parte de un juego que ofrecía una interesante alternativa a todos aquellos que decidieron confiar en la máquina de **Sony** para dar rienda suelta a su espíritu rolesco y aventurero (aunque el precio de perderse ***Zelda 64***, si no se poseía también la bestia de **Nintendo**, era MUY alto). ***Alundra 2: Mystery of the Magical Evolution***.

Todos los jugones que conozco que han probado esta novedad coinciden conmigo en que estamos ante un producto que guarda más similitudes con ***Dark Savior*** y ***LandStalker*** que con ***Zelda 64.***

La historia que encontraremos en ***Alundra 2*** nos transportará al Reino de Vanilla, donde un misterioso ser aparecido en la región de *Doru* está forzando una evolución mágica (sí, como suena) que convierte a los seres vivos en seres mecánicos a los que no le costará ningún trabajo controlar. Para ello sus gigantescas creaciones servirán de foco de "infección" para tan curioso tipo de evolución (me imagino a *Darwin* jugando a esto con cara de *Totoro*).

Aquí es donde entran en juego nuestros protagonistas:

Flint: Un joven huérfano "gracias" a los piratas que mataron a su madre y que hicieron desaparecer a su padre. Desde entonces se dedica a hacerles la vida un poco menos fácil con su espada.

Aisha: Séptima princesa del Reino de Vanilla. Busca a su padre, que desapareció en similares circunstancias a las del padre de *Flint*, a quien se une en su aventura

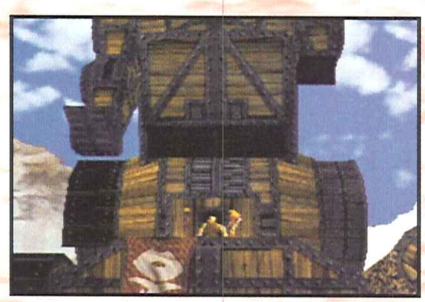
Boolean: Sirviente de *Aisha* cuya misión es instruirla en el arte de las trampas y la lucha.

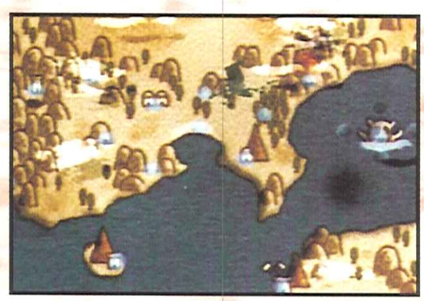
Los Piratas: *Tetsuo, Ruby* y *Al*, una la familia de piratas que han recibido la misión de vigilar al diabólico *Mephisto*. Son rivales de *Flint.*

Y varios más en los que no conviene indagar por ahora.

Nada más iniciar el juego una femenina voz nacida para el J-POP nos regalará nuestros oídos mientras vemos una intro bastante notable que, sin llegar a la calidad de las escenas cinemáticas de otros títulos, representa un gran paso respecto a su predecesor.



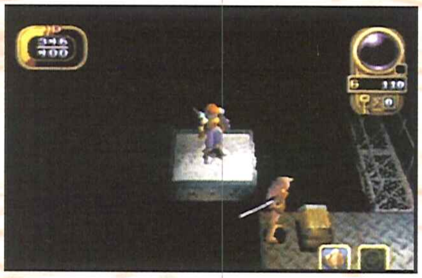


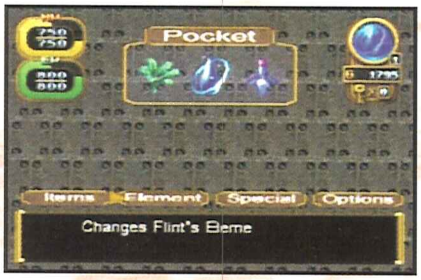












Tras los 20 segundos que dura la introducción real del juego nos meteremos en el papel del callado protagonista de esta historia: *Flint*.

Nada más comenzar nuestra aventura una pregunta asaltará nuestra mente: ¿Seguro que esto es un ***Alundra***? Y es que ya no estamos en un mundo 2D sino que, como ya sabréis, hace siglos que anunciaron que se trataría de un juego en 3D. Sin embargo, lamento decepcionaros, pero el 3D que utiliza el juego es de lo más limitado. Las pantallas en las que tendremos libertad absoluta son, por lo que llevo, escasas y bastante reducidas.

El mapeado se ha limitado en esta ocasión a un mapa 2D en el cual iremos avanzando de una zona a otra automáticamente con el único requisito de haber limpiado de enemigos la fase actual.

Una interesante novedad la encontramos en los combates. En los enfrentamientos contra algunos jefes el campo de batalla tomará un curioso aspecto que, según el caso, limita la jugabilidad a un pseudo 2D o bien te sitúan en un reducido entorno 3D para el combate en el que, lamentablemente, no podremos mover la cámara.

¡Ah! La cámara. Otra divertida decepción. Por lo que me han dicho la cámara (de la cual puedes elegir entre sólo tres puntos de vista al inicio) no cambia de ángulo ni pagándole. Es más, te verás tú forzado a mover la cámara en caso de que quieras cruzar una puerta, pues la inteligente cámara no se moverá por su cuenta y te dejará a merced de los enemigos que te asediarán sin remedio hasta que aciertes a enfocar con los L1 y R1 a la nueva estancia. Para que os hagáis una idea de la magnitud de este fallo (que esperemos sea corregida al exportar el juego otras compañías) podremos ver a través de los polígonos como si de un ***Cutromb Raider*** se tratase (buaa, desde ***Tomb Raider 1*** la cosa degenera :´<).

Sí, estoy poniendo a parir al apartado técnico ¿Y qué? Este Action-RPG tiene una historia de esas que a la larga duele si las dejas pasar y te la cuentan. Igualmente goza de una cantidad brutal de detallitos que te mantendrán enganchado al juego hasta su último minuto de juego. Os comento:

Estamos ante uno de esos RPGs que rompen con la historia de entregas anteriores como pueden ser ***Suikoden II*** o la saga ***Final Fantasy*** así como con el clásico método de aumentar tu poder con puntos de experiencia. ¿Te gustó la mecánica del ***Zelda*** de **N64**? ¿Sí? Pues estás de enhorabuena ^_^.

Flint, al igual que el ya veterano *Alundra*, tiene una variedad de acciones capaz de aburrir. Aunque el principal atractivo sigue estando en sus estudiadísimos puzzles en los que nuestra habilidad mental deberá ir acompañada de una notable habilidad con el pad para lograr resultados antes de caer en la locura más absoluta.

Sus 40 horas de juego se antojan más atractivas que la oferta de su primera entrega, donde los elementos, que ya tenían cierta importancia aquí, vuelven a gozar de una relevancia tal que se pueden llegar a hacer imprescindibles para resolver ciertos acertijos.

Pero si hay algo que hará que améis este juego son sus mini-juegos, entre los cuales encontraremos unas peculiares "corridas de toros", un juego de dardos, uno de esquivar ataques de perros, etc...

Hay un dato bastante curioso. ¿Recordáis a *Alundra* (el caminante de los sueños de la primera parte)? En esta ocasión vuelve a aparecer (en un papel "algo diferente" al de protagonista) para dar unos consejos al joven héroe. Me pregunto si volverán a aparecer más personajes de la primera parte, les cogí mucho cariño (bueno, a los que quedaban vivos porque en **Alundra** moría hasta el que traía los cafés).

En el tema musical, ***Alundra 2***, como suele ser común en los RPGs, tiene una banda sonora de lujo que encabezada por el tema principal y la canción J-POP del *opening*, vuelve a hacer ganar muchos puntos al juego.

¿Saldrá este juego en España? Todo indica que sí lo hará. Parece ser que **Activision** se ha hecho con los derechos de ***Alundra 2.*** Esto es bueno pero arriesgado a la vez, pues **Activision** tiene una gran infraestructura y no le costaría nada traer el juego en castellano. Sin embargo también es verdad que **Activision** no es un compañía que destaque por traducir muchos juegos ni por cumplir sus promesas. Lo único que espero que no ocurra es que los derechos de este juego se queden demasiado tiempo en el limbo esperando a que esta compañía, **Media Works** o **Psignosys** se animen a lanzarla. En cualquier caso no creo que debamos preocuparnos... ¡Joer, es ***Alundra***! Traerlo es un chollo para cualquier compañía ^_^.

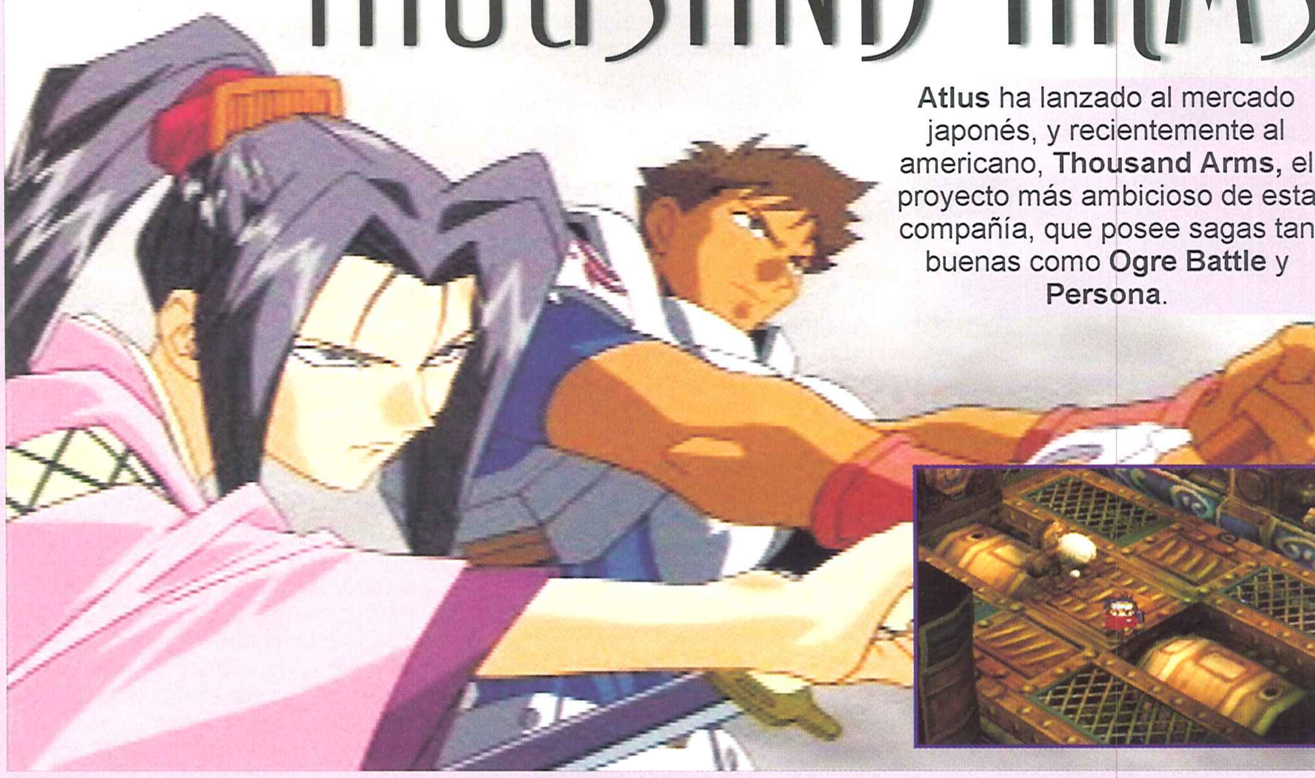
Amano
amano_ai@retemail.es







THOUSAND ARMS



Atlus ha lanzado al mercado japonés, y recientemente al americano, **Thousand Arms,** el proyecto más ambicioso de esta compañía, que posee sagas tan buenas como **Ogre Battle** y **Persona**.

Thousand Arms no es el típico juego de gráficos bestiales y ansias de comerse el mercado de los RPGs, este modesto título más que en los gráficos se basa en una muy buena historia marcada profundamente por un gran sentido del humor y con un aspecto colorista lleno de personajes "*tipo*" manga, gran cantidad de videos de anime, canciones cantadas en japonés y todo esto que tanto nos gusta y que muchas veces preferimos por su simpatía a títulos de talla superior como ***FF VIII***, ***Chrono Cross***, ***Suikoden II***...

Red Company es la compañía que ka ayudado a **Atlus** a realizar este magnífico juego y que posee sobre sus espaldas títulos de gran fama como los ***Sakura Taisen***.

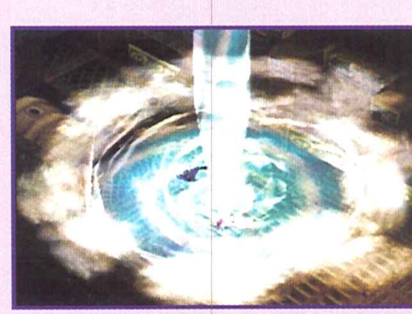
Thousand Arms tiene tanto aspecto "manga" que más que un RPG parece un "*Tokimeki*", ya que aparte de que el protagonista esté totalmente "salío" por la mujeres y vaya todo el rato detrás de ellas, éstas tienen el típico aspecto de los "*Girlfriend Simulators*".

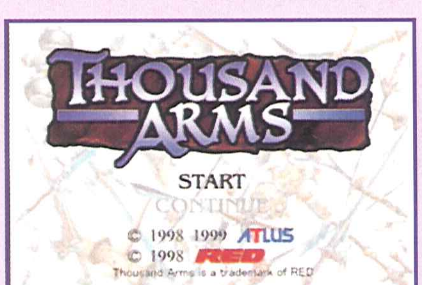
También tendremos la oportunidad de elegir durante el juego entre nueve chicas, y la que más nos guste se convertirá en nuestra novia, demostrando el gran parecido con los "*Tokimekis*".

Los dibujantes de este juego han realizado un impecable trabajo, mostrándonos miles de ilustraciones de los personajes, de cuerpo entero o sólo de la cara en distintas poses según estén riéndose, cabreados o enfadados.

Mención especial para los vídeos por su gran calidad y cantidad (el juego ocupa dos CDs), en los que muchas veces mezclan animación con objetos en 3D (como en el ***Xenogears***).





















La gran mayoría de las conversaciones poseen voces de actores reales (más de 12 horas de diálogos totalmente hablados), dándole mucho más realismo y facilidad ya que así no necesitamos leer (si tenemos buen oído para el inglés claro...)

La historia de este juego no es muy increíble, pero bueno allá vamos:

Meis Triumph (el prota) es un joven descendiente de la dinastía "*Spirits Blacksmiths*", una especie de saga de herreros que a lo largo de la historia se han hecho famosos por sus increíbles creaciones, forjando las más fuertes armas de toda la tierra.

Esta fama fue decayendo y en la actualidad los "*Spirits Blacksmiths*" son considerados unos herreros mediocres, por lo que *Meis* decide embarcarse en una gran aventura incitado por su padre, que le contó el secreto de su familia. Éste le narró que su familia era capaz de inculcar a las armas que creaban el poder de los elementos, agua, fuego, tierra y aire. Las aventuras de *Meis* se sucederán poco a poco hasta que como es lógico salve el mundo como en todo buen juego de rol. Todo esto acompañado de grandes dosis de humor que te harán reír a carcajadas, como las diferentes "*poses*" y "*caretos*" que ponen los personajes de este juego.

Los gráficos son buenos, presentando a unos personajes realizados en 2D en un entorno en 3D (muy típico en estos tiempos) en el que podremos girar la cámara 360 grados y realizar grandes *zooms*, necesarios muchas veces para encontrar objetos ocultos por el escenario y caminos secretos.

Las luchas transcurren de forma algo peculiar, ya que sólo podremos luchar con uno de los personajes de la plantilla que tengamos, los demás se quedarán esperando detrás, ayudándonos en ciertos momentos administrando vida o simplemente dándonos ánimos (también pueden insultar a los rivales, detalle muy gracioso).

Las magias son muy espectaculares, pudiendo realizar incluso invocaciones en formidables secuencias parecidas a las de ***Final Fantasy VIII***.

Atlus a realizado un gran esfuerzo en el lanzamiento al mercado americano de ***Thousand Arms***, vendiéndolo en un excelente pack en el que encontramos el juego, un póster de dimensiones gigantescas y, lo más curioso, un CD multimedia para PC con ilustraciones, mini-juegos, salvapantallas, iconos, direcciones de páginas webs relacionadas con el juego y ficheros "*ocultos*" en los que encontraremos cosas realmente raras (si los encontramos, claro); y además de todo esto, toda la banda sonora del juego en CD de audio para poder escucharlo en cualquier lugar, un pack muy currado que tiene pocas posibilidades de llegar a España.

La banda sonora que nos acompaña durante todo el juego es de gran calidad, variando en diferentes estilos musicales, destacando también los efectos de magias y sobre todo las voces de los actores.

Thousand Arms es un buen juego de rol, divertido y poco típico que realmente no tiene una gran historia pero que seguro os hará reír muuuchas veces, os lo aseguro.

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.co



Lord of Fist



¿Quién no ha soñado alguna vez con meterse en el papel de *Jackie Chan* o *Bruce Lee* y pelear contra tres, cuatro o incluso siete enemigos al mismo tiempo? De los creadores de mi por siempre predilecto *Galerians* nos llega una nueva idea revolucionaria.

No son pocas las veces en que un juego ha hecho que los personajes vayan evolucionando en el propio juego. Algunos incluso han tenido el detalle de imponerles algún cambio físico con el paso de los años para poner de manifiesto que ya es un adulto (*^^* uy lo que se me ocurre...).

Lord of Fist se distancia de este básico e infantil esquema logrando algo que ni siquiera el todopoderoso ***Shen Mue*** ha conseguido. Y es que en este juego controlaremos a nuestro personaje desde su más tierna infancia y según nuestra disciplina, experiencia y de acuerdo a los acontecimientos que vayamos provocando, a medida que los años vayan pasando, iremos derivando en una u otra fisionomía (he rescatado un cuadro en el que se ven algunos detalles de la evolución del protagonista masculino. Como podéis ver las primera dos opciones son crecer como un sano mozalbete o como un gordinflas). De aquí puede derivar que, en el futuro, tu tripa se mueva más que los atributos de las chicas del ***Dead or Alive*** o gozar de unos endurecidos abdominales.

El juego en sí es una aventura con altas dosis de RPG del que lo más destacable (aparte de ese fenomenal modo historia, nunca mejor dicho) es la belleza gráfica de los escenarios (en absolutas 3D), el interesante juego de cámaras (puedes ver la situación tanto en perspectiva subjetiva como a vista de pájaro) y la opción de escoger entre dos personajes tan diferentes, que alargará su vida hasta límites sólo conocidos por aquellos que saben lo que significa tener un **Tamagotchi** tres años ^^.

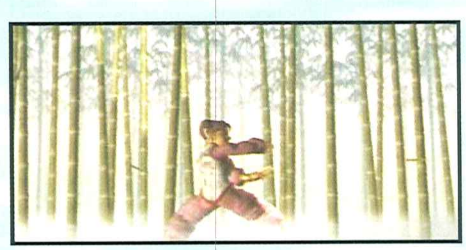
Lord of Fist, fruto de la unión de **MediaWorks** y **Polygon Magic** y aparecido el 26/8/99, consta de nueve fases en las que derrotar a los más diversos enemigos. No pongáis cara rara si dando una vueltecita por el puerto de Shangai un trío de pandas te desafían a una lucha a muerte.

El otro punto que convierte a ***Lord of Fist*** en una compra obligada (creo haber leído por ahí que habrá versión PAL, hmmm) es el brillante juego de lucha que encierra. Además de las ya mencionadas batallas en el juego dispones de una opción VS. Pero no os confundáis. El que se llame VS no conlleva que sea un simple modo de enfrentar a los protagonistas, sino que nos damos de bruces ante el originalísimo modo de lucha contra uno, dos, tres, cuatro e incluso SIETE ADVERSARIOS (que contigo son ocho). Excepto en el último caso los personajes son los protagonistas del juego. Si son ocho jugadores nos encontraremos ante un masivo enfrentamiento de



















MokuJins (hombres de madera como el de ***Tekken 3***). Ni que decir tiene que pocas cosas vas a encontrar como enfrentarte a OCHO AMIGOS CON MULTITAP.

En cuanto al juego de lucha como tal, es bastante novedoso. No es la primera vez que vemos que lo importante no es el personaje que escojas sino el estilo de lucha que adoptes. Ya vimos en otros clásicos de la lucha este sistema (¿alguien se acuerda de la saga ***Bushido Blade***? Espero que sí porque es fabuloso ^^, especialmente la segunda parte :D~). Disponemos inicialmente de técnicas marciales chinas como las de la escuela "*ShaoLin*", "*JeetKuneDo*", "*T´aiChiChuan*", "*EightExtremities Fist*", "*Hung Gear*" y "*Drunken Boxing*". A buen seguro habéis visto todas las técnicas mencionadas en alguna película de artes marciales china. ¿Quién no recuerda el "*Drunken Boxing*" de *Jackie Chan*? ¿No os recuerda el "*JeetKuneDo*" a las conocidas poses de *Bruce Lee*? ¿Quién no ha visto millones de veces las técnicas de "*ShaoLin*"?

Un punto negativo son los excesivos tiempos de carga. Afortunadamente dichas cargas se ven amenizadas con unas cuidadas ilustraciones CG que nos recordarán felizmente a los brillantes diseños de ***Galerians*** (jeje, parece que estoy diciendo que los tiempos de carga son una bendición :þ).

Un detalle: ¿Recordáis el "movimiento pectoral" de las chicas de ***Dead or Alive***? Molaba ¿eh?. Pues aquí volveremos a verlo en las chicas y... en la panza del protagonista ^_^ jejeje. Todo un espectáculo ver a semejante barrilete en plan gelatinoso.

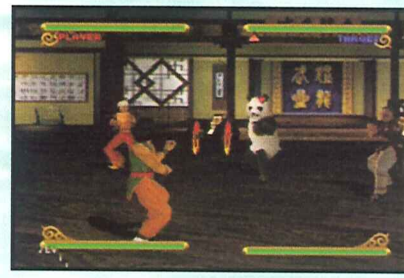
Una inteligente adquisición, especialmente si te puedes permitir comprar dos MultiTaps ^_~.

Amano
amano@retemail.es























R.P.G.s
ROLE PLAYING GAMES

Alguien dijo una vez que sólo había un par de títulos de rol que merecían la pena. Ese alguien, está claro, que ni entendía de videojuegos, ni era un lector de Loading. Bienvenidos a esta segunda parte de los RPGs más importantes de la historia, con la que cerraremos el tema... ...por ahora.

SAGA TALES OF...

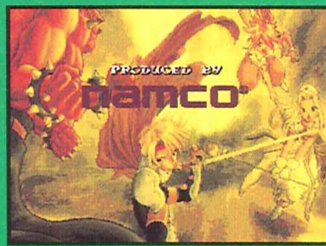
Tales of Phantasia, Tales of Destiny y el inminente Tales of Eternia componen por el momento la saga rolera de Namco. Y es que estos chicos se atreven con todo...

Tales of Phantasia hace su aparición en el mercado nipón en diciembre de 1995 de la mano de **Namco**, siendo desde antes de su salida un título que ya había levantado la expectación de medio mundo consolero. Por vez primera, esta compañía se atrevía a lanzar un señor *RPG*, y encima se atrevió a barrer todos los récords de memoria en cuanto a capacidad de un cartucho para **Super Famicom**. Esto es los por aquel entonces increíbles 48 mega bits del juego. Aparte, todos los diseños de los personajes eran obra de *Kohsuke Fujishima*, autor del conocido manga ***Ah! My Goddess***.

Pues bien, con el juego ya introducido en nuestra **Super Famicom** (hay que decir que este cartucho nunca salió de Japón) lo primero que nos sorprende es que la música de la presentación ¡está cantada! Vale, ahora mismo leer que el *opening* de un juego tiene una canción nos puede parecer de lo más normal, pero por estos tiempos este caso era algo del todo inusual, algo que convertía al juego en cuestión en todo un prodigio (bueno, ya antes hubieron juegos con canciones, como ***Blood Money***, ***Xenon 2***, ***Gods*** o ***Magic Pockets*** en el **AMIGA**, o incluso un curioso intento en el primer juego de los ***Power Rangers*** para **Super Nintendo**). El caso es que el tema compuesto por *Toshiyuki Sekiguchi* y cantado por la señorita *Yukari Yoshida* es de lo mejorcito que podemos oír en una consola de 16 bits.

Tal es la calidad de***Tales of Phantasia*** que **Namco** lo convirtió para la **PlayStation** a finales de 1.998, curiosamente después de que su propia secuela, ***Tales of Destiny*** hiciese acto de aparición también en el aparato de **Sony**. Recordemos que este pequeño lío en cuanto a conversiones también lo tuvimos con ***Clock Tower***, de **Human**, que igualmente se versionó desde **Super Famicom** hasta **PlayStation** después de aparecer la segunda parte en esta última. Curiosamente, este ***Tales of Phantasia*** de **Super Famicom** fue considerado bastante mejor que su continuación en los 32 bits, la cual poco aprovechaba el hardware de la máquina, así que **Namco** se concienció y realizó una aparente conversión de la primera parte, aprovechando la potencia gráfica de **PlayStation** en lo referente a la resol

TALES OF PHANTASIA VERSIÓN SUPERNES

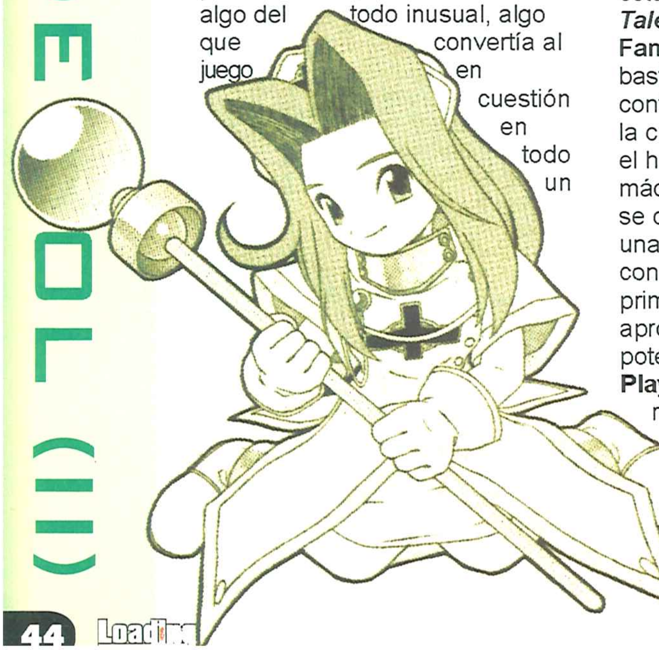


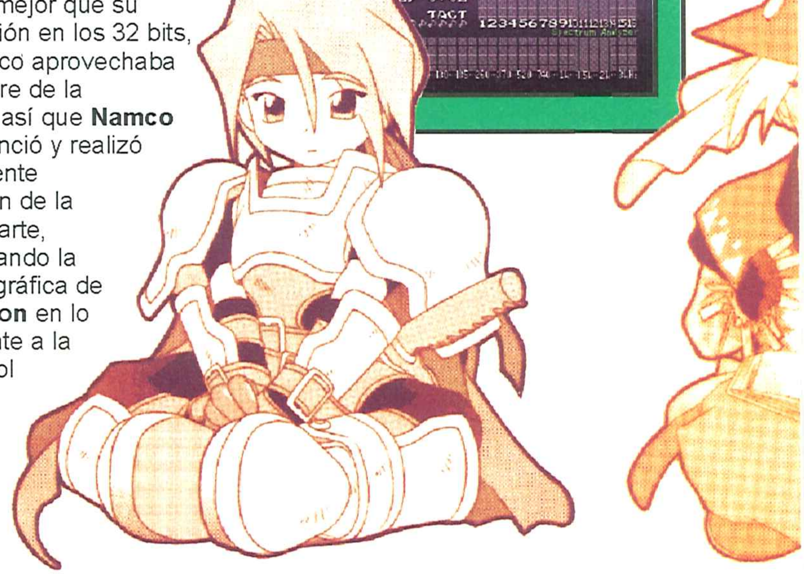












TALES OF PHANTASIA VERSIÓN PLAYSTATION















ución, paleta de color y en los mapeados: donde antes se usaba el *Modo-7* ahora se usan polígonos texturizados.

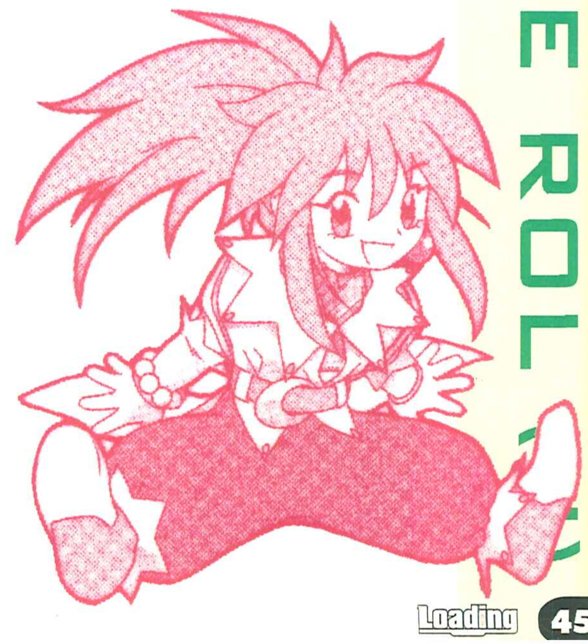
Se añadieron secuencias de vídeo, más voces digitalizadas (apartado éste donde la versión para la consola de **Nintendo** destacaba sobremanera) y muchos más detallitos de esos que llegan a identificar a un juego de 32 bits con respecto a uno de 16.

Pues bien, entrando de lleno en el juego, los protagonistas de ***Tales of Phantasia*** son: *Cless* (guerrero, el héroe del juego), *Arche* (brujita), *Klarth* (mago), *Mint* (sanadora) y *Suzu* (ninja), además de *Chester* (arquero), personaje que carecía de habilidades en la versión de **Super Famicom** y que en **PlayStation** se convierte en un carácter de gran importancia. El curioso sistema de combate que tenemos en este *RPG* (llamado *Linear Motion Battle System*) hace que únicamente controlemos a uno de estos personajes, mientras que la consola se encarga del resto (gracias a un menú donde "programaremos" la inteligencia artificial del grupo), todo ello con un control que tiene bastantes pizcas de arcade, combos inclusive. Éste método o nos encantará o nos deprimirá del todo, así que lo mejor es que lo juzguéis por vosotros mismos. Por lo demás, tenemos un grandioso título digno de **Namco**, que puede presumir de tener uno de los entornos gráficos más preciosistas vistos en la 16 bits de **Nintendo** (y muy, muy aceptables en **PlayStation**); puede presumir de batir todos los récords en memoria (y ya que estamos, en sonido), y faltaría más, de tener una historia épica, bonita y muy divertida.

Pasando a hablar de la continuación, ***Tales of Destiny*** sigue los patrones del primer capítulo, sólo que en esta ocasión además se recurre a secuencias de vídeo en *CG* de la

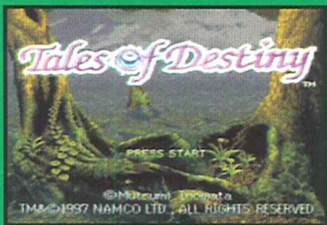






TALES OF DESTINY



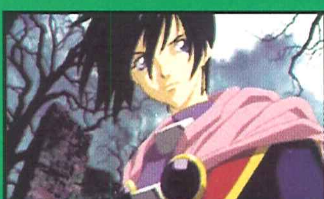






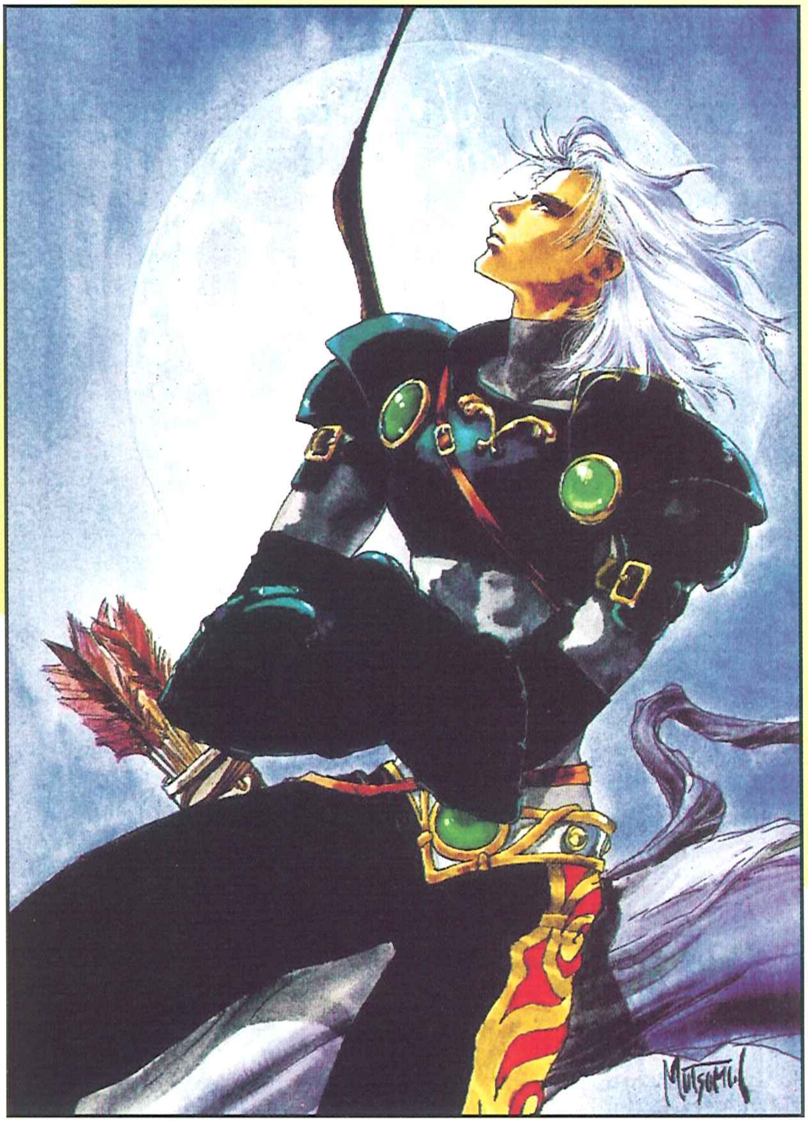






mano de los artistas que nos regalaron las intros de juegazos como la saga ***Tekken***. Se sigue conservando el sistema de combate, con todas sus peculiares voces (al igual que la primera parte, cada ataque o hechizo va acompañado de su respectiva vocecita sampleada, al más puro estilo de los *beat'em ups* de hoy en día). Como curiosidad, podemos llegar a oír hablar entre ellos a los personajes incluso cuando estamos en el mapa del mundo (verdaderamente, **Namco** ha pretendido que en esta saga todos sus personajes sean unos charlatanes ^ o ^). De nuevo nos regalan con un genial panel de control para poder acceder a todas las melodías (unas 92) y a todas las voces de los personajes (alrededor de 1400). Hasta tendremos la opción de poder oír las más de 400 conversaciones a las que antes hacía referencia una vez acabado el juego.

Nuevamente tendremos que hacer gala de nuestra habilidad al pad en los dichosos combates, que siguen las pautas de su predecesor, aunque se ha facilitado bastante la opción de huida (a los que hayan jugado sabrán a qué me refiero exactamente ^_^'). De todos modos, ***Tales of Destiny*** peca de ser un juego muy fácil, bastante más sencillo que la primera parte. Tal vez, la única dificultad que entraña es la exagerada cuantía de los combates, los cuales se resuelven muy fácilmente siempre y cuando controlemos el susodicho asunto.





PAC-MAN WORLD

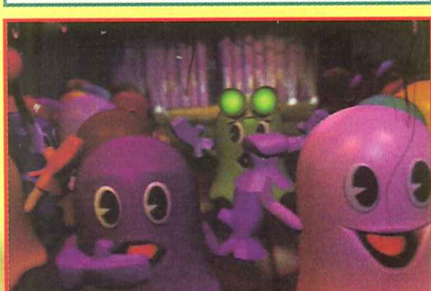
Como quien no quiere la cosa, ya han pasado 20 años desde la aparición del conocidísimo Come-Cocos. ¿Pudo alguna vez la gente de Namco imaginar que su curioso círculo come puntos podría convertirse en una estrella de los juegos poligonales?



Pacman se presenta es su casa el día de su 20 cumpleaños, regresando de la dura jornada laboral, y en lugar de encontrar a sus seres más queridos, se topa con una casa destrozada... ¿Qué ha pasado aquí?



Este tipo con cara de redactor jefe de Loading es el culpable de que hayan desaparecido los amigos de Pac-Man. ¿Que querrá hacer con ellos? ¿Tendrá algo en contra de nuestro "boludo" amigo? ¡¡Jo, que maloooo...!!



Para llevar a cabo los planes del malo-maloso nada mejor que contratar a un montón de fantasmas felices, siempre dispuestos a darle un susto al pobre Pac. ¿O quizás el sobresalto se lo lleven ellos?

Hace unos meses, **Namco** anunciaba en sus páginas japonesas el lanzamiento de un juego que conmemoraría el 20 aniversario de la creación de ***Pac-Man***, el juego que en España se haría famoso en los 80 bajo el nombre de ***Come-Cocos***. Pero lo que no me esperaba es que el juego fuese desarrollado por **Namco USA**, algo que no noté hasta el momento de ver los créditos (accesibles en las opciones desde la primera vez que ponemos el juego).

Se trata de un solo CD, en el que encontramos tres modos de juego, que os explico con las imágenes a la derecha del texto. De los tres el más importante es el *Quest*, en el que tendremos que rescatar a los amigos y familiares de ***Pac-Man***, que han sido secuestrados justo el día de su 20 aniversario.

Para meternos en la historia, se ha dotado al juego de unos simpáticos vídeos, incluyendo tomas falsas.

El desarrollo es muy similar a los juegos que denominamos "de estilo ***Mario64***", ya que ***Pac-Man*** tiene movimientos muy similares a los *Mario* y *Sonic* poligonales (¿alguien podría decirme por qué copian tanto el movimiento de caer del salto dando un culetazo?). Si tenéis la oportunidad de jugarlo, hacedlo cuanto antes.

Mr.Karate
mrkarate@correoweb.com





MODO QUEST: Este juego engloba lo más típico de las aventuras 3D tipo Mario64. No podemos tacharle de original, aunque sí de muy divertido. Por esta vez, los americanos han hecho un buen trabajo.



MODO MAZES: Se trata de varios niveles de laberintos en los que tendremos que comer bolitas amarillas como en el juego original, pero en un entorno 3D algo más al día. Se hace cada vez más difícil mediante trampas.



MODO CLASSIC: El juego incluye también el arcade original que tanta guerra nos dió hace ya dos décadas. Con todo su encanto (y sus repetitivas pantallas) podremos jugar en la PSX a este clásico entre clásicos.

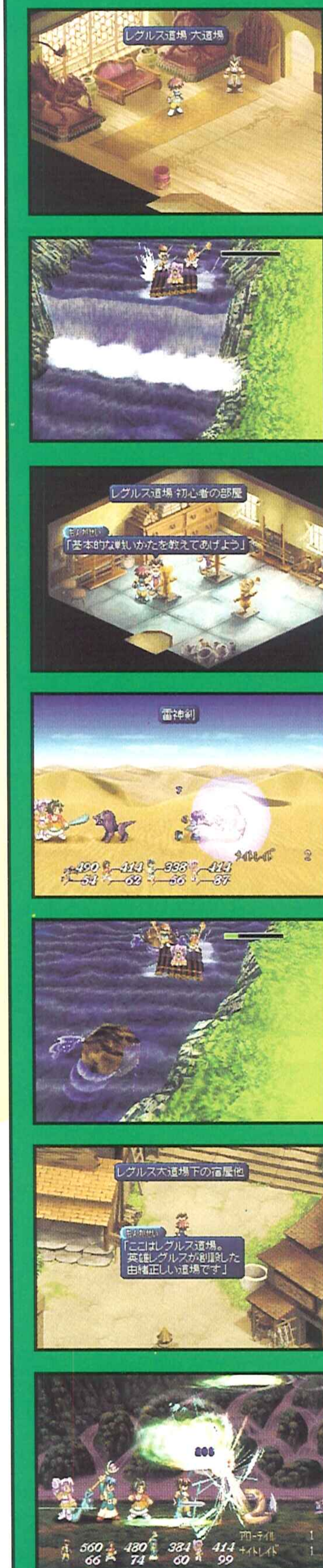
Esta escasa dificultad, unida a un trabajo gráfico que, estando lleno de detalles y colorido, no deja de tener apariencia de juego de 16 bits (bueno, aunque eso tampoco es que sea malo... ¿no?), aparte de no tener un desarrollo demasiado exuberante, hicieron que esta segunda parte no tuviese una gran acogida. Claro que a ello también ha contribuido el desconocimiento del público occidental de la existencia de la primera parte.

Ahora mismo estamos a punto de disfrutar con la tercera entrega de la saga, ***Tales of Eternia***. En ella, **Namco** está poniendo toda la carne en el asador, y eso es algo que se ve en las imágenes que hemos podido ver del juego. Ahora mismo la competencia en el mundo de los *RPGs* es demasiado grande, no sólo por cantidad, sino por calidad. Hoy en día es muy difícil hacerle sombra al gigante de **Square**, pero desde luego en **Namco** siempre hemos tenido a otro gigante del *soft*, a una compañía que prácticamente se ha convertido en el estandarte de **PlayStation** y en sinónimo de calidad, y eso es algo que todos los usuarios deberíamos saber. Así que sin más dilación, id abriendo los brazos para acoger a este nuevo título (y de paso, no perderos la *preview*) e id repasando una de las sagas roleras que han dejado huella en el mundo del videojuego. No os arrepentiréis.

Spidey



TALES OF ETERNIA



ROMANCING SA.GA. FRONTIER

Sa.Ga, Romancing Sa.Ga y Sa.Ga Frontier integran una de las mejores y más emblemáticas series de Square en Japón. Desgraciadamente, en el resto del mundo, Se trata una saga prácticamente desconocida.









A finales de la pasada década, apareció en **Game Boy** uno de los primeros títulos RPG de esta consola: ***SaGa***. Este juego consiguió cierto éxito en su país de origen, lo cual le llevó a ser publicado en los USA, al igual que sus dos continuaciones, pero esta vez bajo otro nombre: ***Final Fantasy Legend*** (que nombre más sospechosoooo...).

Siguiendo el más clásico esquema en cuanto a juegos de rol, este primer ***SaGa*** nos contaba la historia de una gigantesca torre que está en el centro del mundo, una torre llena de misterios y de peligros, que nos llevará a otros mundos donde hay gente que necesitará nuestra ayuda. Así que ya sabéis quién va a ser el encargado de entrar en esa torre, e imaginaos lo que nos esperará en la cima.

La segunda entrega, esta vez en un pequeño cartucho de dos megas, el doble que su predecesor, nos convierte en el hijo de un aventurero cuya obsesión es encontrar los Magi, o sea, los trozos en los que se dividió la mítica estatua de la diosa Isis. Pero un día, nuestro amado padre no regresa al hogar... entonces es cuando, con la ayuda de nuestros amigos, entramos en acción en pos de resolver tanto el misterio de la desaparición de nuestro padre como el enigma de los Magi.

Completando la trilogía para **Game Boy**, ***SaGa 3*** (nuevamente con 2 megas de memoria) trata sobre la aparición de una poderosa entidad que, a través del presente, pasado y futuro trata de destruir toda existencia. Cuatro niños, cada uno con diferentes poderes especiales, son la única esperanza del mundo. Deben viajar por el tiempo para descubrir el por qué de la existencia de este ente y, sobre todo, evitar la destrucción del planeta.

Los tres siguientes episodios hacen aparición en **Super Famicom** en 1991, en un cartucho de ocho megas llamado ***Romancing SaGa***. Sin ser ninguna maravilla de la técnica (hay que comprender que la 16 bits de **Nintendo** era por aquel entonces un bebé), este octavo capítulo de ***SaGa*** mantenía gran parte de los atributos de las entregas de **Game Boy**. Aparte de estas similitudes, con ***Romancing Saga*** nació lo que se llegó a llamar como *Free Scenario*, un sistema que nos permitía movernos más o menos libremente con distintos personajes, los cuales vivían las aventuras desde diferentes puntos de vista, sin la linealidad de la que suelen hacer gala los RPGs. La historia cuenta que hace muchos, muchos años se libró una batalla entre dioses, en la cual tres dioses malvados se enfrentaron a los dioses buenos. El sagrado Padre

de todos los dioses eligió a un humano para que combatiese a los diabólicos dioses, derrotándolos a todos ellos. Pero cientos de años después, uno de los dioses malvados, *Sharuyin*, ha conseguido liberarse del mundo oscuro donde fue apresado. Por lo cual, es tiempo de que un nuevo héroe haga acto de presencia (¿quién será, quién será?).

Romancing SaGa 2 (1993, 16 megas) nos lleva a un mundo que está dominado por siete demonios. Un astrólogo ha vaticinado que tan sólo cierto niño podrá parar los demonios de una vez por todas. Así que tomaremos el papel del tierno infante para hacer una vez más el bien por estas tierras.

A finales de 1995 **Square** nos obsequia con un auténtico monstruo de 32 megas que exprime las capacidades de **Super Nintendo** hasta límites insospechados en un juego de rol. Esta maravilla nos cuenta otra épica aventura en la cual han pasado dieciséis años después que pasara por el mundo el Shishoku, también llamado Eclipse Mortal, y nadie sabe cuál es el legado que ha dejado...

Hasta aquí las entregas de ***Romancing SaGa***, serie ésta que, para desgracia de muchos, no salió de su país de origen, y que allí se convirtió en toda una trilogía de culto. El genial desarrollo de la aventura, las ilustraciones de *Tomomi Kobayashi* y la cuidada banda sonora de cada capítulo marcaron una huella muy profunda a todos los que la jugaron, y dejaron una brillantísima estela en la pequeña pero intensa historia de los RPGs.

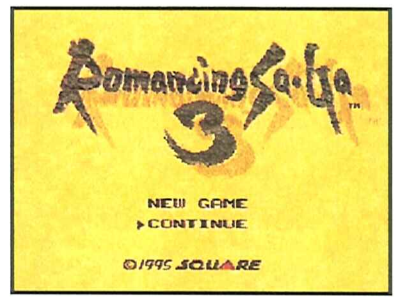
Ya con **Square** metida de lleno en el mundo de los 32 bits, en 1997 nos llega una nueva entrega de ***SaGa***, pero esta vez se da paso a una nueva serie: ***SaGa Frontier***. Con **PlayStation** como soporte, este CD nos daba la opción de elegir entre 7 personajes diferentes, cada uno con su diferente línea argumental y haciendo estragos con el *Free Scenario System*. Todo el juego se desarrolla a base de gráficos renderizados, desde los decorados hasta los personajes, los cuales se mantienen incluso en su base 2D en los momentos de combate, cuando éstos corren mediante un decente entorno poligonal. No es la repera técnicamente, pero tiene una solidez de la que carecen muchos programas. Realmente, el juego es bastante jugable y adictivo, pero hay que dedicarle tiempo. No es un RPG apto para todo el mundo, tanto por la mecánica como por la excesiva libertad de movimiento. De hecho, en la prensa internacional obtuvo duras críticas, aunque sobre todo por sus parcos aspectos argumentales. Por cierto, este capítulo sí que apareció en el mercado americano.

A causa de lo dura que se puso la prensa con el primer ***SaGa*** de **PlayStation**, **Square**, que no está para nada acostumbrada a que le eso le ocurra, se volcó de lleno en la producción de otra de sus obras maestras (¿cuántas van ya?). Lógicamente, estamos hablando de ***SaGa Frontier 2***. El *Free Scenario System* nos lleva a dirigir el país del rey *Gustav XII* a partir del año 1200, a lo largo de un siglo entero, adoptando el papel del mismo rey, de su hijo y muchos más personajes que nos acompañarán en esta grandiosa aventura. En esta ocasión, lo que antes eran gráficos renderizados, se transforman en preciosistas e impresionantes dibujos a mano, dando siempre la impresión de que estamos delante de una verdadera obra de arte, todo un placer para nuestros cansados ojos. Y para nuestros oídos, ya que la banda sonora es del todo impresionante, una delicia. ***SaGa Frontier 2*** es todo un espectáculo audiovisual, digno de la compañía que lo ha creado. Una genialidad de la cual **Sony** ha dejado caer que la podremos disfrutar en nuestro país totalmente traducida al castellano (señores, esto son buenas noticias ^_^).

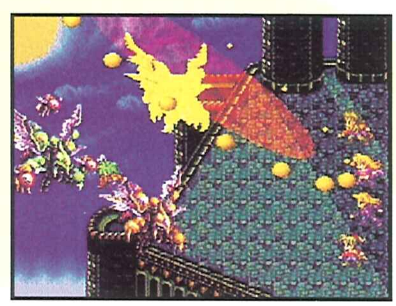
Todavía queda un poco para que podamos disfrutar de el segundo capítulo de ***SaGa Frontier*** (¿llegará con el nombre intacto?), así que, mientras tanto, podéis ir investigando el resto de la serie, salvando el mundo de ***SaGa*** una y otra vez, porque el mal nunca descansa, aventureros... ¡Viva ***SaGa***!

Spidey
Joserparker@retemail.es







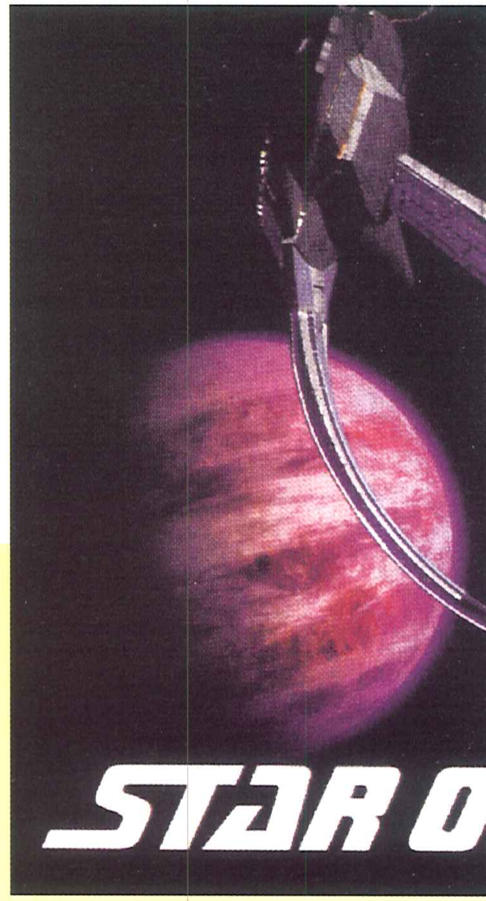




STAR OCEAN

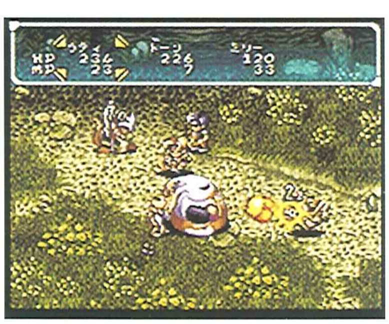
Star Ocean fue uno de los últimos juegos de Super Nintendo, uno de los que redondearon la magnífica trayectoria de esta consola y la definieron como la mejor de 16 bits.









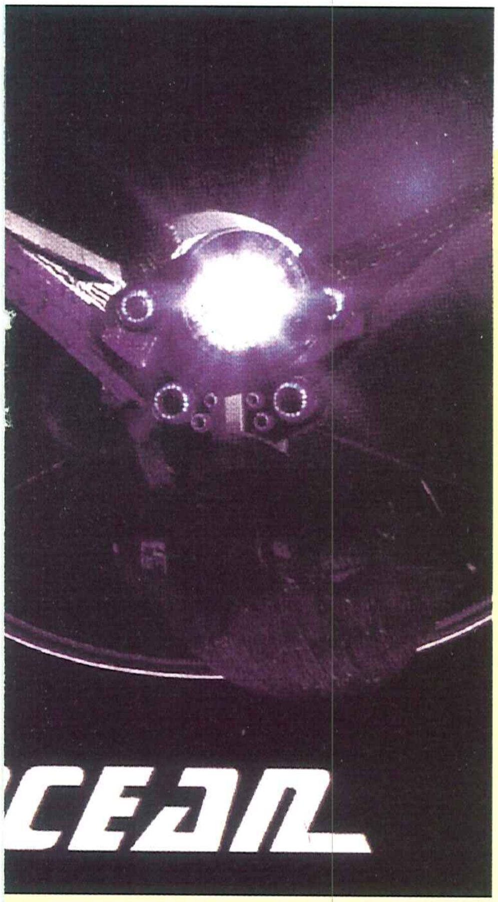


Enix bordó un magnífico RPG que alcanzaba la mítica cifra de los 48 megas, colocándose así a la altura del estupendo ***Tales of Phantasia*** en cuanto a memoria se refiere (aunque en un principio se rumoreó que ocuparía... ¡¡64 mega bits!!). Desgraciadamente, como otras tantas veces, este producto ni lo hemos olido en Europa, ni siquiera en los USA. Aún así, a pesar de estar en japonés puro y duro, era un excelente bocado de importación debido a que se dejaba jugar con facilidad, a pesar de ser un título algo extraño... (ya os diré por qué).

Gráficamente, el juego es bastante sorprendente, muy detallista y con un colorido sobresaliente, aunque peca de bastantes altibajos en éstos. La música corre a cargo de *Motoi Sakuraba*, y en esta ocasión, aunque ha compuesto una banda sonora de lo más sólida, no se puede comparar a su anterior obra, casualmente ***Tales of Phantasia***. Y más casualmente, la música del *opening* es, al igual que el RPG de **Namco**, totalmente vocal, y esta vez en inglés (con subtítulos en japonés). Y encima es bonita ^_^

En cuanto al argumento, poco he podido descrifar, pues el japonés no es mi fuerte (eso es cosa de *Amano* :-þ), pero aún así me ha transmitido sensaciones épicas y emocionantes (a pesar de que en esta ocasión nuestra misión NO es salvar al mundo) que me hicieron probar la segunda parte, pues continúa justamente donde termina la primera. La jugabilidad es muy grande, con un control bastante sencillo y asequible, pero lleno de posibilidades. Y con respecto a los combates, el alma de la mayoría de los RPGs nipones, pues son en tiempo real, hecho que se repetirá en la secuela.

Estamos ante un juego de gran calidad y sumamente original, con detalles que nos despistarán en su ambientación "futuro-medieval", un juego que puede presumir de ser de los más impresionantes de **Super Nintendo**, y que debido al uso de diversos chips adicionales (que entre otras cosas hacían de protección), la única alternativa es jugarlo en el cartucho original (así que por el momento dejad de buscar un dumpeado).

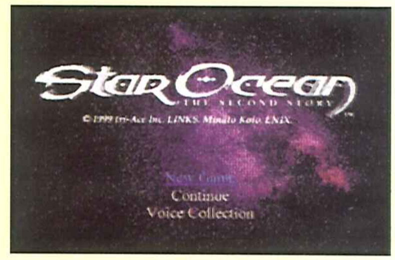


Enix no se hizo rogar, y no hace mucho que publicó la segunda entrega de esta serie. ***Star Ocean: The Second Story*** contenía en sus 2 CDs un espectacular RPG que, siguiendo las directrices de la primera parte, y conservando el mismo *staff*, ha alucinado a todo el personal que lo ha podido probar, y sobre todo ahora que acaba de salir en los USA (aunque por lo que he podido comprobar, la traducción no es muy afortunada).

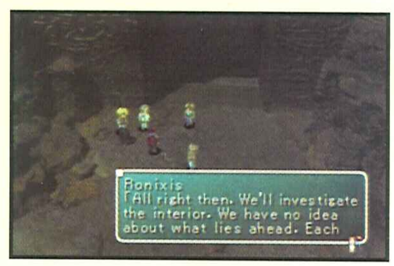
Así pues, los programadores de **Tri-Ace** han realizado un juego bastante inspirado, técnicamente hablando, en la saga más famosa de **Square** (adivinad, adivinad...), que llega a unos niveles de preciosismo que poco tienen que envidiar a los mejores juegos de rol. Los gráficos son espectaculares, realmente bonitos, con un colorido utilizado con mucha inteligencia, todo ello a base de usar render a saco (hubo quien dijo que se pasaron con tanta renderización ¬_¬). Y ahora sí podemos decir que la banda sonora es genial... *Motoi Sakuraba* realmente ha dado muestras de su potencial como compositor, y nos deleita con una partituras absolutamente maravillosas.



Y para colmo de bienes, la longevidad de esta entrega (fallo del primer ***Star Ocean***, que era demasiado corto) se hacía palpable sobre todo gracias a los múltiples finales, algo que me parece genial, sobre todo porque pienso que los juegos de rol no deberían de ser tan lineales como normalmente son. La elección entre los dos personajes, *Crawd C. Kenny* o *Rena Lanford* nos hará experimentar diferentes líneas argumentales, aventuras épicas que combinan la más clásica atmósfera medieval con la más moderna ciencia ficción. Una historia de naves espaciales, guerreros míticos y espadas mágicas. Una curiosa amalgama que, aunque en esta ocasión está bastante más acentuada, en el fondo todos sabemos que hoy en día casi todos los RPG del mercado hacen uso de esta extraña mezcla.











Resumiendo, que es gerundio, ***Star Ocean*** es una saga rolera bastante curiosa, con muchas dosis de originalidad y, sobre todo, calidad. Aún tenemos esperanzas de disfrutar de la segunda entrega, dentro de lo aleatorio que es el mercado de la distribución de este tipo de juegos en nuestro país, un mercado que inesperadamente, sin comerlo ni beberlo, nos sorprende con pequeñas joyas como ***The Legend of Kartia*** o ***Jade Cocoon.*** Además, **Enix** ha anunciado una tercera entrega de la saga para ser uno de los primeros títulos que aparecerán en la futura consola de **Sony**... ¡A esperar tocan!

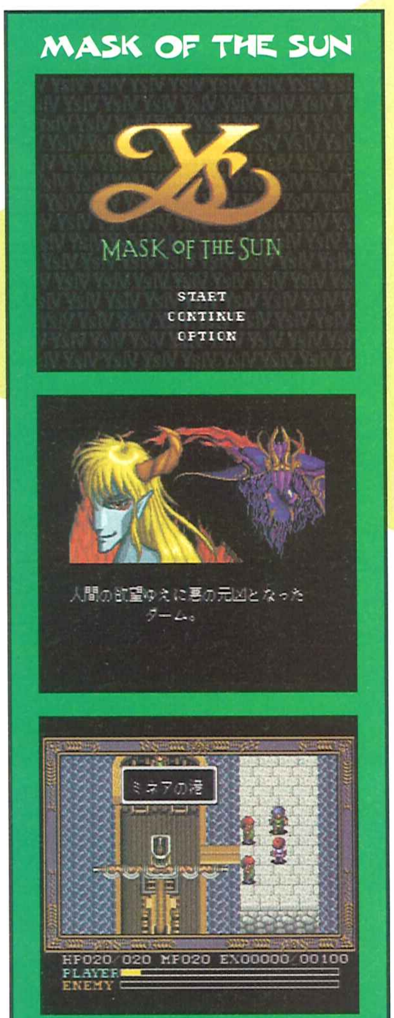
Spidey
Joserparker@retemail.es

Ys

De la mano de la para muchos desconocida Falcom, Ys es una de las sagas de RPG con más solera.



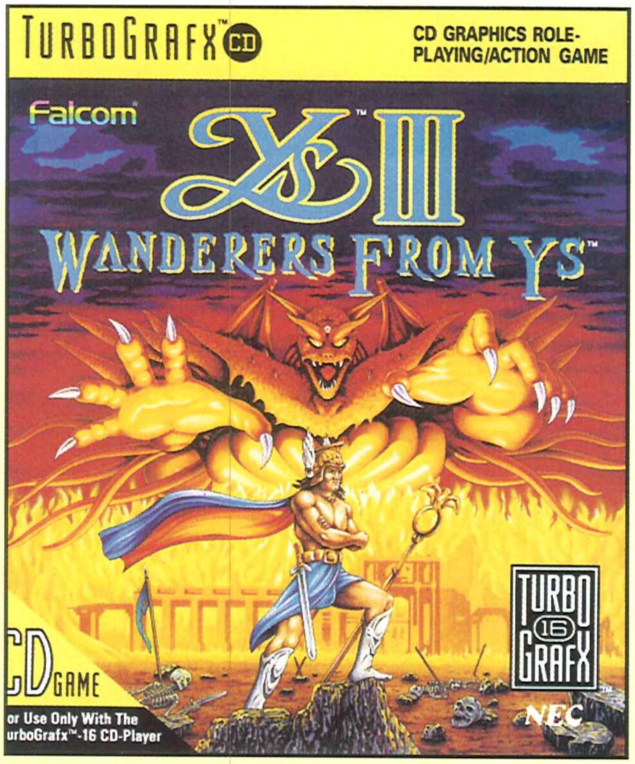
Ancient Ys Vanished Omen I es el título donde todo daba comienzo. Aparecido a finales de los ochenta, la compañía **Falcom** convulsionó el mundo de los *RPGs* y sentó gran parte de las bases que hoy todos conocemos y disfrutamos en la mayoría de los juegos de este tipo, con títulos como esta saga o la grandiosa ***Dragon Slayer***. Originalmente aparecido en **MSX2**, este ***Ys*** ocupaba un diskette. Sin usar ningún tipo de añadido por hardware, es decir, usando tan sólo el PSG del **MSX**, ***Ancient Ys Vanished Omen I*** tenía una banda sonora de lujo, absolutamente genial, y con respecto al apartado gráfico, la verdad es que se mantiene bastante a la altura de los ***Ys*** aparecidos posteriormente en **Turbo Grafx**, dando todo un espectáculo de bellas imágenes y de preciosos diseños en todos los personajes aparecidos. Es una pena que por aquel entonces los usuarios de **MSX** sufríamos en nuestras carnes la total ausencia de distribuidores de juegos nipones en nuestro país, y conseguir una copia de ***Ys*** original era tarea de la que muy pocos pueden presumir... y lo mismo podemos decir de las dos posteriores partes para **MSX**.



Bien, antes mencioné que esta saga apareció también en **Turbo Grafx**. Pero no sólo en la consola de **Nec**, sino que ha tocado sistemas como **Master System**, **Mega Drive** o **Super Nintendo**. Esto de que un *RPG* se prodigue en tantos sistemas es algo bastante inusual... y creo fervientemente que es algo que se debería expandir. Tal vez eran otros tiempos, y se pensaba de otra forma... sin tanta competencia entre los sistemas existentes. Tiempos más inocentes, dirían muchos.

A principios de los 90 aparecen los dos primeros "libros" de ***Ys*** para **Turbo Grafx**, en formato CD-ROM. Guiando a *Adol Christian* por el anciano mundo de Ys, nuestra misión es encontrar los seis libros sagrados del gran sabio hechicero para acabar con la guerra que asola la tierra. Con un desarrollo muy atractivo, incluso para los usuarios de hoy en día, ***Ys book I & II*** era unos *RPGs* adelantados a su tiempo, con unos gráficos más que vistosos que se mantenían a la altura de los de **MSX2** (claro está que con algo más de resolución y color) e incluso con secuencias en *FMV*. En un sólo CD tenían cabida dos aventuras (correspondientes cada una a uno de los "libros"), catorce *final bosses*, 150 objetos, más de veinticuatro minutos de voces digitalizadas, 43 pistas de música, más de veinte minutos de animación... Total, un producto revolucionario en su tiempo, que también pudieron disfrutar los americanos gracias a **Hudson Soft**.

En 1991, **Nihon Falcom** nos bombardea con la tercera entrega de **Ys**. Los sistemas afortunados son **Turbo Grafx** (nuevamente en formato CD-ROM), y un año después **Super Nintendo**



y **Mega Drive** (ambas en sendos cartuchos de 8 megas). ***Ys III: Wanderers from Ys*** es la última parte que apareció en occidente, corriendo la distribución por parte de **Nec** para la **Turbo**, y **American Sammy** en el resto de consolas. Con el mismo personaje a nuestro control, continuamos en la misión de salvaguardar el mundo de Ys del malvado *Demanicus*. Esta vez la acción toma las riendas en forma de arcade con vista lateral al más puro estilo ***Rastan Saga***, pero claro, con todas las características de esta saga de *RPGs*.

El cuarto capítulo de la leyenda de **Falcom** se va a centrar en **Super Nintendo**. ***Ys IV: Mask of the Sun*** llega a las tiendas japonesas en 1993, alimentando a los hambrientos fans de la saga. La primera impresión que causa este ***Ys***, que vuelve a la clásica vista superior de los *RPGs*, es de ser muy poco espectacular. Y la verdad es que este cartucho de 16 megas es para muchos un juego que no llega al nivel de los anteriores. De todos modos, si eres fan de la serie, no debes de perderte esta cuarta parte, que continúa con las aventuras del eterno protagonista de la saga. Ahora bien, en 1994 tenemos en nuestras manos otro CD para **Turbo Grafx**, ***YS IV: Dawn of Ys***. Si bien ambas partes se identifican como la cuarta entrega, no hay que confundirlas, ya que aunque el parecido entre ambas en grande, sobre todo a primera vista, la versión de la consola de **Nec** destaca por su superioridad general, llegando a ser, probablemente, uno de los mejores de la serie.

Por último, nos llega el quinto y por el momento último juego de ***Ys***. ***Ys V Expert*** es todo un paso, toda una evolución. Tomando como referencia al inigualable ***The Legend of Zelda***, ahora las aventuras de *Adol Christian* se convierten en todo un espectáculo audiovisual, digno de un cartucho de 32 megas, con toda la jugabilidad que puede dar un desarrollo del todo sólido, como antes no habíamos visto en un juego de **Nihon Falcom**. Así pues, en 1995 la 16 bits de **Nintendo** acogió el que se puede llamar el para mí mejor capítulo de ***Ys*** (no es por nada, pero... ¡por fin se elimina todo ese borde marcador!).

Tras este pequeño repaso a una de las más clásicas series roleras en el mundo de los videojuegos, sólo me queda deciros que ***Ys*** es una historia épica, es la historia de un solo héroe (el inimitable *Adol*, sin partys ni nada) y, sobre todo, es historia para los fans de este mundillo nuestro :-D

Spidey
Joserparker@retemail.es

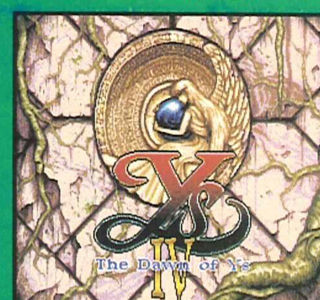
EXPERT YS V







THE DAWN OF YS





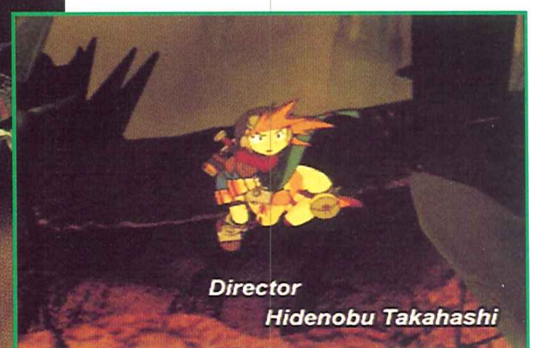


DOSSIER JUEGOS DE ROL (II)



GRANDIA

¡Pedazo maravilla de juego, macho! Esto es lo que dijo un colega mío cuando pudo probar esta joya en la versión americana de PSX. Y la verdad es que al chico no le faltaba razón .



Director
Hidenobu Takahashi

Hace unos dos años que empecé a oír cosas sobre este juego, pero como iba a salir en **Saturn** no le hice mucho caso. Ahora, en el año 1999, he podido pillar este juego por banda para la **PSX** y puedo decir que me arrepiento de no haber jugado antes.

Todo el juego en sí está cuasiperfecto. No digo perfecto porque todavía no ha llegado nada ni nadie a ese nivel. Pero vayamos por partes:

Nada más empezar a jugar recibirás una impactante banda sonora acompañada por una intro muy vistosa. Esto hace que entres con los motores encendidos para darle "caña al mono". Arrancarás en el momento en que te metan de pleno en la historia e irás avanzando hasta el éxtasis, que coincidirá con el final del juego. De principio a fin vas a disfrutar esta joya.

Como siempre me estoy yendo por las ramas, así que daré paso al "intríngulis", con muchas ventajas y pocos inconvenientes, del juego, aunque como siempre digo la elección final queda en cada uno. Tan sólo estamos de guías (*Nota de redacción: Te repites más que el ajo ¬_¬*).

Todo comienza con un simple juego de críos para ver quién es mejor y todas esas cosas. Lo que hemos hecho todos de pequeños, vamos. El juego se trata de encontrar los 4 objetos legendarios que se encuentran escondidos por toda la ciudad del chico protagonista. Este chico se llama *Justin* y durante mucho tiempo irá acompañado de una niña llamada *Sue* (podríamos decir que *Sue* es el ángel de la guarda de *Justin* ^_^). Claro está que esos 4 objetos serán tus primeras defensas contra cualquier enemigo que te encuentres una vez te pongas en marcha a la aventura.

Por dónde iba... ¡Ah, sí! Una vez superada esa prueba *Justin* descubrirá varios secretos relacionados con su familia y un extraño objeto que su padre le dio que le hará tener ganas de llegar al *quid* de la cuestión. Siempre había soñado con ser un aventurero tan bueno como su padre y ésta va a ser su oportunidad de lograrlo.

Como veréis a la historia no le falta nada. Tiene acción, tiene suspense, tiene romance... Y hasta tiene peleas entre amigos. No le falta nada de nada . Claro que no todo os va a salir de golpe. Os costará descubrir todos los líos que hay entre los protagonistas y demás personajes que vayan saliendo a lo largo del juego.

En cuanto a aspectos técnicos, puedo decir que no es lo mejor de lo mejor, pero sus gráficos y música son más que suficientes para hacer que aparte de disfrutar puedas tener una imagen agradable delante de tus ojos. Parece que a pesar de tener ya un buen tiempo no ha perdido calidad de juego (eso, a mi parecer, es muy bueno para el vicio, pero malo para el bolsillo :P).

No me voy a enrollar mucho en lo superficial, ya que sólo tengo 2 páginas para hacer que os entre en la cabeza la idea de comprar este juego (como si fuese un anuncio subliminal de esos, vamos XD), así que paso a la presentación de los personajes que te saldrán durante el juego y que tienen una función en la aventura:

!*Justin*: Como he citado será el protagonista principal del juego. Es valiente, decidido, tiene confianza en sí mismo y conoce sus posibilidades y límites. Siempre está pensando en la aventura dejando más de una vez sus sentimientos a un lado (más por necesidad que por otra cosa).

!*Sue*: Es muy mona y muy lista, aunque su edad le hará pasar por un mal trago más de una vez durante la aventura.

!*Puffy*: La mascota de *Sue*. Creo que tiene un parentesco con los *Pokémon* y las *Gatchan* (***Dr.Slump***) por su aspecto y su manera de hablar.

!*Feena*: Gran aventurera conocida en muchas ciudades por sus heroicos logros. Es muy guapa y activa. Durante el juego sus sentimientos por *Justin* aumentarán hasta

acabar perdidamente enamorada de él (lo siento chicos, pero ya está pillada).

!*Guido*: Un mercader *Mogay* (especie *hanfling-conejo* o algo así) que tendrá la respuesta a muchas preguntas importantes (no, no sabe cuál será el resultado de la quiniela, pero casi). Un valioso aliado.

!*Gadwin*: Maestro guerrero con una gran habilidad con la espada. Será durante un tiempo el "tutor" de *Justin* y en el momento de su despedida le dará un valioso regalo.

!*Milda*: Es lo que podría llamarse un Berserk en el momento en que *Justin* y sus compañeros la conocen. Es una bestia luchando, pero también tiene su parte sentimental.

!*Rapp*: Un ciudadano de la cuidad de Cafu. Su raza y la de *Milda* han sido enemigas durante varias generaciones, pero eso no les supondrá un problema una vez conocidos. No tiene modales y es muy confiado por el puesto que ocupa entre su gente.

!*Coronel Mullen*: Será el enemigo eterno (¿eterno? Eso se verá durante el juego) de *Justin* y le dará más de un problema durante su aventura.

!*Leen*: Sirve a las órdenes de *Mullen*. Es muy atractiva y está enamorada de su superior. Hacen muy buena pareja .

!*Nana, Saki & Mio*: Son sargentos de las fuerzas de Garlyle. Todas están locas por *Mullen*, pero éste no les hace mucho caso.

!*General Baal*: Padre de *Mullen* y cerebro de toda la operación. Supondrá un gran problema para *Justin* y sus compañeros cuando se descubra el *quid* de la cuestión.

!*Liete*: Es la causante de que *Justin* quiera saber todo sobre el objeto que heredó de su padre. También es la que le cuenta todo lo relacionado con la civilización poseedora del objeto.

!*Java*: Un aventurero retirado. Su papel será corto pero intenso en esta aventura.

!*Lilly*: Madre de *Justin*. Será la primera en contarle muchos secretos sobre el pasado y sus consecuencias.

!*Icarians*: Se descubrirá quiénes son y qué tienen que ver con el objeto durante el juego (a jugar se ha dicho :P).

Hechas ya las presentaciones pasamos a otro punto a destacar y que será importante si os llegáis a pillar este juego: Jugabilidad y aspectos importantes relacionados.

Funciona bajo *Dual Shock* y es bastante controlable. Puede que más de uno se niegue a usar ese tipo de mandos, pero son mucho más cómodos una vez acostumbrados al peso. Durante el mapa y ciudades se usará el triángulo para el menú, la equis para hablar y aceptar y el círculo para cancelar. Los botones laterales y el mando analógico derecho servirán para girar la cámara. El *Select* sirve para ver las ciudades desde una vista "de pájaro". Durante las peleas es lo mismo, pero el cambio de cámaras y el *Select* están desactivados.

En las luchas se pueden hacer varias cosas:

!*Atacar*: Se puede atacar tanto con un combo de dos golpes (se pueden aumentar con anillos y demás objetos) como con un golpe crítico. Recomiendo el combo ya que quita más y da más experiencia.

!*Magia*: Primero habrá que aprender la magia mediante unos huevos mágicos que encontrarás en los mapas. Hay 4 elementos distintos que se pueden usar indistintamente o mezclados con los otros elementos. Son el fuego, el agua, el viento y la piedra, y las mezclas correspondientes son el rayo (Fuego + Viento), la ventisca (Agua + Viento), el bosque(Agua + Tierra) y la explosión (Fuego + Tierra). Según qué personajes podrán hacer un ataque u otro.

!*Items*: Pues eso, que puedes usar los items en batalla.

!*Tácticas*: La máquina coge las riendas y maneja a tus personajes de la mejor manera que pueda. Normalmente es muy metódica y saca el máximo rendimiento.

!*Defensa*: Puedes esperar un turno y tener la posibilidad de protegerte de un ataque enemigo.

!*Mirar*: Con esto puedes ver los datos de cada enemigo. Algo bastante inútil si también los puedes ver durante el ataque.

!*Escapar*: No hay comentarios.

Y ya sólo me queda exponer mi pequeña conclusión y unos datos que harán más emocionante este artículo; no dejéis escapar la oportunidad y si tenéis la ocasión



de poder jugar a este juego hacerlo, si no os arrepentiréis algún día.

Os dejo diciendo que se espera una segunda parte para la última consola de **Sega**. Yo me voy preparando y no voy a dejar que se me vuelva a escapar.

Hyper Rush

MEGAMAN
jlopez@encomix.es









XENOGEARS

Es difícil para mí comentar un juego como Xenogears, una obra maestra del videojuego y sin duda uno de los mejores RPG creados por Square Soft. Espero no decepcionar a los muchos fans de este juego al dejarme algún detalle que les entusiasme, pero tenéis que comprender que para comentar en su totalidad esta genialidad necesitaría muchas páginas.

¿Cómo puedo comenzar a comentar ***Xenogears?*** Pues sin duda hablando de su soberbio argumento, que para mí llega a superar en intensidad a grandes juegos del género como ***Final Fantasy VII*** o ***Final Fantasy Tactics***. Nada más cargar el juego, este nos obsequiará con una soberbia intro, que mezcla escenarios 3D con personajes manga, en la que se nos muestra la creación de la humanidad de una manera diferente, cosa que al principio no relacionarás con la época en la que se desarrolla la historia. Así, ***Xenogears*** comenzará su andadura en una época de guerra entre dos reinos, el de Aveh y Kislev. Ambos luchan por el poder en una larga guerra, cuyo factor determinante es el descubrimiento de los Gears (robots gigantescos controlados por humanos), que recrudecen los combates. Así, desde un pequeño pueblo fronterizo entre los reinos beligerantes, el joven *Fei* se verá envuelto en una impresionante aventura, donde los Gears y un oscuro pasado que no recuerda nos llevarán junto a sus compañeros a un genial desarrollo e inesperado final que os invito a descubrir.

Después de comentar por encima el argumento de ***Xenogears***, os voy a hablar un poco de lo que es el juego en sí y sus personajes. Estamos ante un juego de rol con los ingredientes típicos de los grandes clásicos del género como ***Final Fantasy*** (un mapa en 3D donde podremos desplazarnos, vehículos especiales para desplazarnos más rápidamente y acceder a zonas imposibles de acceder normalmente, un sistema de objetos, armamento y niveles clásico, etc...), cuya gran diferencia con el resto radica en el sistema de combates, en los cuales tendremos la posibilidad de luchar con nuestro personaje o si la zona lo permite con nuestro *Gear*. Ambos tipos de lucha son muy parecidos pero tienen pequeñas diferencias.



Cuando comencemos una batalla aparecerá un menú en forma de anillo con las opciones de ataque y defensa disponibles, dichas opciones son atacar, defenderse, escapar, usar habilidades especiales (éstas dependen del personaje y pueden ser chi, arcane o ether), usar *items* o llamar al Gear si controlamos a personajes. En el caso de controlar a los Gears podremos atacar, usar "*ether machine*" (habilidades especiales amplificadas por el Gear del piloto que lo controla), cargar un nivel de acción, opciones especiales (usar equipamiento opcional o armas especiales que han de ser preequipadas en el Gear) y "*booster*" (aumentar la velocidad de ataque del Gear a cambio de utilizar un mayor número de puntos de energía).

Lo más destacable del sistema de batalla son los ataques, que están basados principalmente en un sistema de combos, que realizaremos pulsando los botones de ataque flojo, medio y fuerte. En el caso de que controles a los personajes directamente, cada botón gasta un número determinado de puntos de acción, de este modo el ataque flojo gasta un punto, el medio dos y el fuerte tres puntos. Según como



combinemos los botones nuestro personaje atacará de una manera u otra. Si logramos dar con una combinación de botones concreta, aprenderemos una técnica especial. Cada personaje tiene sus técnicas especiales, y éstas se harán más complejas al ir subiendo de nivel y disponiendo de más puntos de acción. Todas las que aprendas se irán apuntando automáticamente en tu lista de superataques, a la vez que se te











dará información sobre el porcentaje de aprendizaje de nuevas combinaciones. Este sistema hace muy divertidos los combates, al poder disponer de varios tipos de ataque, aunque siempre utilizaremos los más potentes con relación al nivel que tengamos.

Si luchamos con un Gear, el sistema de ataque es muy parecido, pero en vez de gastar puntos de acción gastaremos energía. De este modo el ataque flojo gasta 10 puntos de energía, el medio 20 y el fuerte 30. Podremos realizar un golpe único por turno, pero tendremos la posibilidad de ir guardando niveles de acción para realizar combos, pero os aviso que cada vez que guardéis un nivel perderéis un turno y que el nivel máximo de acciones que podéis guardar para un ataque está en relación directa con el personaje que controla al Gear. A mayor nivel de acción del personaje, mayor número de niveles podremos guardar para un ataque de nuestro Gear. La relación existente entre el piloto y el Gear también se puede aplicar a los superataques. El aprendizaje de nuevos superataques de los Gears dependerá de los que vaya aprendiendo su piloto.

En cuanto a los personajes, qué os puedo decir, sencillamente impresionantes, desde el diseño estilo manga hasta en sus historias personales. Cada personaje en el mundo de ***Xenogears*** tiene una sensacional historia que muestra esos valores humanos como el valor, la entrega, el amor o el sacrificio por los demás, que nunca comprenderán los malditos fanáticos que creen que el mundo de los videojuegos es un mundo de violencia. Así que los que sean un poco sentimentales que se preparen un paquete de pañuelos de papel al lado porque historias tan emotivas como las de *Fei, Elly, Citan, Bart, Billy, Rico, Emeralda, Chu-chu* y *Maria* son irrepetibles. Hay hasta pequeñas historias para los secundarios y nuestros enemigos, que son geniales.

En el aspecto técnico el juego presenta un aspecto increíble, los personajes son *sprites* integrados en un mundo poligonal, con un *engine* 3D buenísimo. Las batallas son sensacionales, los efectos de luz increíbles (al nivel de un ***Final Fantasy***) y la música merece mención especial, para mí una de las mejores bandas



sonoras que se ha compuesto para un videojuego. Os recomiendo que os hagáis con un ***Xenogears*** en versión americana porque no os defraudará, aunque me han dicho que la cosa está un poco chunga porque está descatalogado.

Evil-Ryu
jmorcer@teleline.es
ZerSsith
zer0sith@ctv.es



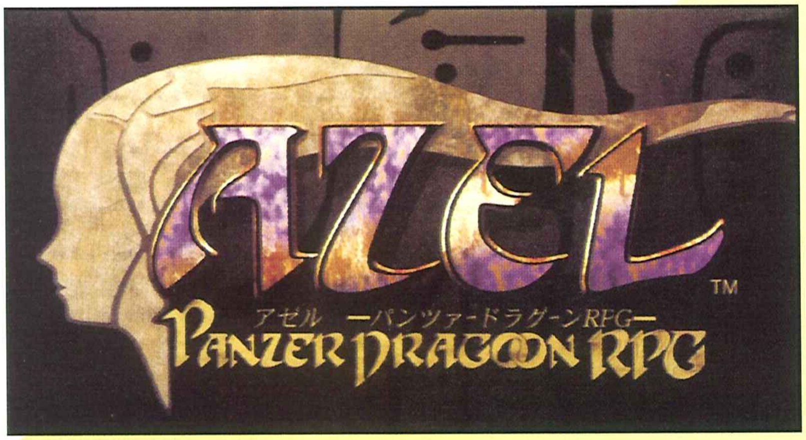


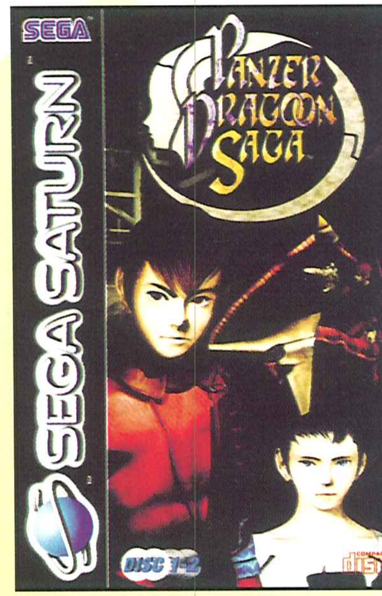






PANZER DRAGOON





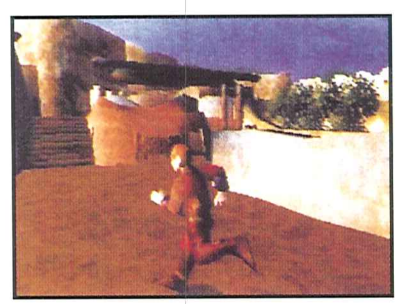
Con ***Panzer Dragoon*** y ***Panzer Dragoon 2***, el **Team Andromeda** de **Sega** logró crear un mundo de fantasía, un universo diferente, todo ello gracias a un brutal despliegue de medios de la compañía japonesa. Así nacieron dos soberbios juegos con un desarrollo similar al clásico ***After Burner*** y que explotaban de una manera magnífica el hardware de la **Sega Saturn**. Ambos juegos tenían un genial argumento, un diseño de personajes y escenarios increíble, una banda sonora de cine y unas secuencias de introducción y final sencillamente soberbias, por ese motivo muchos fans de la **Saturn** esperaban noticias de una tercera entrega, y ésta llegó de la mano de ***Panzer Dragoon Saga***, que en vez de ser un juego puramente arcade como las anteriores entregas, fue un fabuloso RPG que se convirtió en uno de los mejores juegos de la ya desaparecida consola de **Sega**.

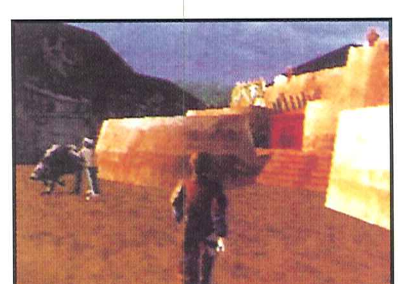


Y para comenzar un poco a describir el juego, lo mejor es empezar por el argumento, para mí la parte más importante de un juego de rol, y que en este caso nos sitúa en la piel del joven *Edge*, un guardia que custodia las antiguas ruinas de la vieja y poderosa civilización de los Aeon, que desapareció por su orgullo, por creerse dioses y crear poderosas fuerzas que escaparon a su control y acabaron con ellos. Estas ruinas son codiciadas por el hombre, para recuperar el poder y esplendor perdidos. Pero esta codicia del hombre por el poder produce una época de caos y rebeldía, en la que los Craymen, una facción rebelde de los militares imperiales, se apoderan por la fuerza del control de las ruinas de los Aeon. Durante este ataque, el mentor de *Edge* muere a manos de los Craymen y él logra salvar su vida de una manera milagrosa, después de caer en un profundo abismo y amortiguar su caída por una corriente subterránea. Al despertar de la conmoción del golpe sufrido, *Edge* se vio envuelto de peligrosas biocriaturas, que son inmunes a los disparos de su pistola, no quedándole más remedio que huir de las peligrosas criaturas que al final lo acorralan. Nuestro héroe ve su fin muy cerca, y en ese momento un dragón hace su aparición salvándole la vida. *Edge*, atemorizado, se pregunta porqué ha hecho eso el dragón, y siente como si existiese un extraño vínculo entre la criatura y él.

Este vínculo convierte al dragón en la poderosa cabalgadura de *Edge*, y en el elemento que le permitirá vengarse de los crueles Craymen. Así, a lomos de su dragón, *Edge* comenzará una larga aventura, donde encontrará aliados como los Seekers, descubrirá que los militares imperiales tampoco son trigo limpio y en la que el encuentro con *Azel*, una misteriosa joven de origen desconocido desenterrada de las ruinas de los Aeon, guiará su destino del que dependerá el futuro de la humanidad.

Bueno, después de este pequeño paréntesis argumental, os explico lo que es el juego, su sistema de batallas, la exploración y todas esas cosas que tanto nos gustan a los roleros. Para comenzar hay que decir que





dispondremos de un mapa general del mundo de ***Panzer Dragoon Saga***, donde podremos desplazarnos a distintas zonas de exploración y poblados, con desarrollos muy diferentes. Así, habrá zonas de exploración a lomos de nuestro dragón, basadas en el desarrollo de las anteriores entregas, con la excepción de que en ***Panzer Dragoon Saga*** no tendremos que ir disparando y cargándonos todo bicho viviente, sino que podremos volar libremente y buscar objetos y armamento, sólo enfrentándonos a enemigos cuando tengamos un encuentro, como en cualquier otro típico juego de rol. Otro tipo de zonas serán las de poblado, donde controlaremos a *Edge*, y tendremos la posibilidad de conseguir valiosa información, armas y objetos para ayudarnos a completar la aventura. Por último, otra de las zonas importantes del juego es el campamento, donde podremos curar las heridas de nuestro Dragón.

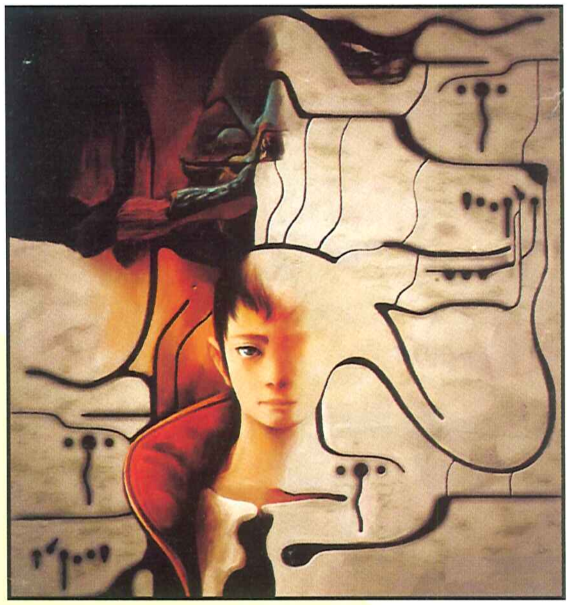
Uno de los aspectos más sorprendentes del juego es el sistema de paso del tiempo. En el mundo de ***Panzer Dragoon Saga*** se hará de noche y de día de una manera progresiva. Este factor es muy importante, ya que sólo podremos acceder a algunas zonas en determinados horarios del día, ya sea mañana, tarde o noche.

Pero, sin duda, el punto fuerte de este juego radica en las batallas y en el genial sistema de crecimiento y selección de clase de nuestro dragón. Durante las batallas, tendremos tres barras de acción, que se irán llenando progresivamente, en cuanto tengamos una barra llena podremos realizar alguna de las acciones como atacar con la pistola de *Edge*, atacar con el láser perseguidor del dragón o usar *items*. De esta manera podemos guardar hasta dos o tres ataques consecutivos, necesarios para algunas acciones como las magias de rabia "*Berseker*" que producirán un efecto devastador sobre nuestros enemigos. También tendremos la posibilidad de girar sobre nuestro enemigo durante las batallas (está acción no requiere el gasto de una barra de acción) en cuatro direcciones, delante , detrás o a los costados, para buscar el punto débil de nuestro rival, pero debemos tener cuidado, porque el enemigo buscará atacarnos con su posición de ataque más devastadora. Para controlar esto del movimiento que parece un lío dispondremos de un radar con cuatro posiciones.









La posición roja es la de peligro, donde nuestro enemigo es más poderoso en ataque, las zonas verdes son de seguridad, donde el enemigo no nos puede hacer daño y las que no tienen color son zonas normales, donde puedes recibir un ataque normal del enemigo. Con este sistema de batalla se logra un juego muy dinámico y divertido. Entrando ya en el sistema de crecimiento del dragón, decir que al subir de nivel ganaremos más cantidad de láseres perseguidores y nuevas habilidades. Podremos también seleccionar la clase de dragón, entre agilidad, espíritu, fuerza y defensa mediante un sistema de puntuación en la que podremos modificar estos cuatro puntos para obtener un dragón a nuestro gusto. Según la clase escogida cambiará la forma física del dragón y sus "*Berseker*". También tendremos la posibilidad de mejorar el armamento de *Edge*, que eliminará a algunos enemigos inmunes a los ataques del dragón.

Para finalizar, os puedo contar que todo el juego está realizado con un potente *engine* 3D, la animación y gráficos son buenísimos, la música sublime (me encanta la música que le pusieron a un genial enfrentamiento con el enemigo final de ***Panzer dragoon 2***, que sale en ***Panzer Dragoon Saga*** como un monstruo desenterrado de las ruinas de los Aeon) y el diseño de personajes, historia y escenarios sensacional. Si además de todo esto le unes unas sensacionales intros, te encuentras con el mejor RPG de **Saturn** junto a ***Grandia***.

El único pero que le puedo echar en cara a este juego es su duración, te lo puedes acabar en 20 horas a pesar de estar contenido en 4 CDs. Por cierto, este genial juego salió en versión pal, con subtítulos en inglés.

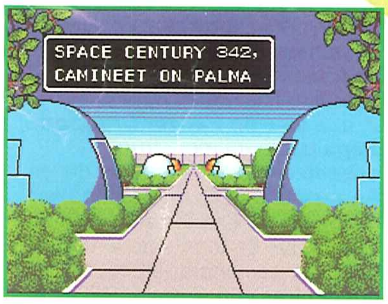
Evil-Ryu
jmorcer@teleline.es
ZerSsith

PHANTASY STAR

En Loading hemos escrito sobre muchas sagas de RPG pero este mes os llevamos más allá... nadie ha escrito nunca en España sobre una de las sagas más increíbles de todos los RPGs, todo el mundo ha oído hablar de Dragon Quest, Final Fantasy... pero... ¡que levanten la mano los conocedores de Phantasy Star! Pues bien, allá vamos, demos una vuelta por el buque insignia de Sega en el campo de los RPGs.









PHANTASY STAR I (1987):

A los más aficionados a los RPGs nos suena este nombre, alguna vez habremos escuchado "un sistema de combate similar al de ***Phantasy Star***", y es que aunque en España no tuviera demasiado éxito, marcó un estilo en la forma de hacer este tipo de juegos.

En 1987 salió al mercado japonés este ***PS***, intachable en todos los aspectos, muy superior a todo lo visto para 8 bit en su época (duele decirlo, pero en nuestra opinión también superior al ***FF1*** que salió por aquellas fechas). Además de ser el primero con 4MB, tenía un amplio mapeado, viajes espaciales que nos permitían explorar otros mundos, un sinfín de *dungeons*, aventuras alternativas, imágenes de manga, una historia bien desarrollada, personajes muy carismáticos y repletos de historia y un sistema de combates similar al de ***FF*** (por poner un ejemplo).

No podemos decir que apareció como una respuesta a ***FF*** o ***DQ*** ya que salió el mismo año que el primero y era claramente superior a éste tanto a nivel técnico como en jugabilidad e historia. Es sin duda el mejor juego de **Sega** y junto a ***FF III*** lo mejor de 8 bits.



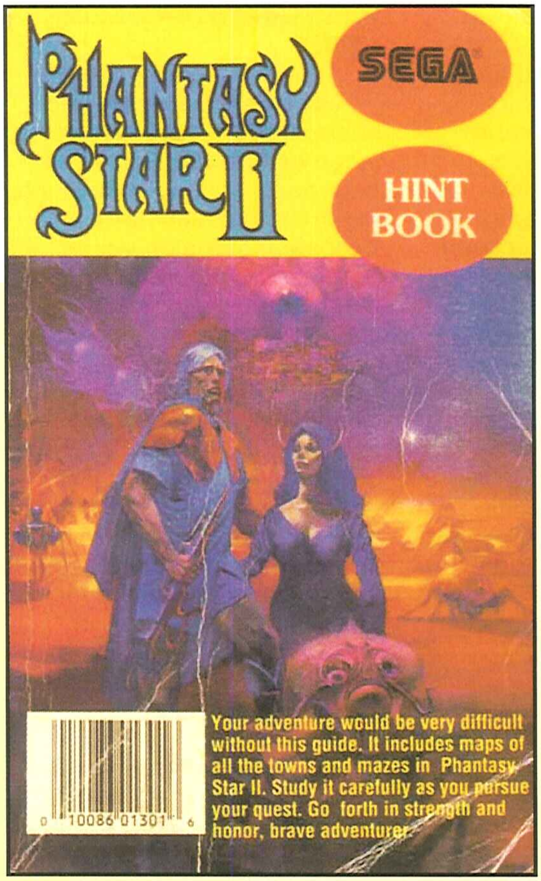
Llegó a España en 1988, y su éxito fue escaso, pues en esa época las consolas eran desconocidas para la mayoría y los RPGs más aún, ni siquiera había revistas dedicadas exclusivamente a videoconsolas.

La historia de este ***PS*** gira en torno a una de las primeras protagonistas femeninas en la historia de los videojuegos, *Alis*, que tendrá que vengar la muerte de su hermano asesinado por el nuevo dictador del sistema solar Algol: *Lassic*. Antes de morir, el hermano de *Alis* pide a ésta que busque a un hombre llamado *Odín* para que la ayude en su misión. A partir de aquí numerosas aventuras por los distintos planetas se sucederán hasta llegar a un final inesperado, un final en el que deberás decidir tu destino y el del sistema, acabando de esta forma con los finales únicos.

Sin duda uno de los mejores videojuegos de todos los tiempos y título indispensable para los verdaderos amantes de los RPGs.

PHANTASY STAR II (1989):

En 1989 apareció ***PS II***, esta vez para los 16 bits de **Sega**. Se trata de un gran juego, muy superior a los de su época, ya que incluía elementos novedosos como utilizar dos armas (una en cada brazo) en



lugar de la típica espada y escudo del resto de RPGs y a nivel técnico fue uno de los primeros títulos en usar 6MB de memoria. A pesar de ello su enorme grado de dificultad, las repetitivas melodías, los combates (siempre los mismos bichos, pero cada vez más fuertes) y las enormes expectativas que había creado lo convirtieron en un juego poco afortunado.

Sin embargo hay que decir que continuó con los elementos que hicieron famosa a su primera entrega, en especial los viajes espaciales, aumentó el número de conjuros, los personajes a seleccionar (aunque pierden historia) y fijó un sistema que más tarde sería la base de ***PS IV***.

La historia continúa miles de años después del primer ***PS*** (los guiones se continúan en cada ***PS***), *Rolf*, descendiente de *Alis*, tendrá que investigar acontecimientos extraños que rodean el *Climatrol*, un satélite que regula el clima del sistema Algol. A partir de entonces se iniciarán numerosas aventuras que tendrán de nuevo un final inesperado aunque sin elección, luchando contra los últimos supervivientes de un planeta llamado "Tierra".

En este ***PS II*** aparecen por primera vez en la saga los *Numanos* (chicas-gato... miauuuuu) y se destruye uno de los tres planetas en los que se desarrolla la trama principal de todos los ***PS***: Palma.

En definitiva, un buen juego pero oscurecido por la sombra de su predecesor.

PHANTASY STAR III GENERATIONS OF DOOM (1992):

En 1992 llegó ***PS III*** con 8MB para 16bits, uno de los RPGs más innovadores en general y también respecto a los anteriores ***PS***. En sus innovaciones destacamos la gran cantidad de opciones para desarrollar la historia, ya que se juega por generaciones, es decir, cuando la aventura termina continúas con el hijo del protagonista y después con su nieto, aunque esto no es todo. El protagonista podrá elegir entre varias esposas para casarse (qué envidia...) y dependiendo de la que escoja tendrá un hijo u otro que jugará aventuras distintas y a su vez cada uno de ellos deberá escoger esposa, siendo finalmente los hijos de estos últimos los que terminarán el juego cada uno con un final diferente.

El sistema de combate cambia respecto a sus antecesores, pudiendo ahora escucharse diferentes melodías según vayamos ganando o perdiendo éste. También cambia el mapeado en general aunque esto último tiene explicación.

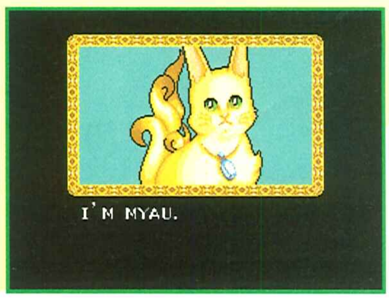
Palma (el planeta destruido en ***PS II***) explotó, pero varias naves consiguieron escapar, eran tan inmensas que cada una poseía su propio ecosistema e incluso reinos de carácter medieval que luchaban unos con otros. En una de estas naves es donde se desarrolla la historia.

Rhys y *Maia*, príncipes de reinos enemigos, iban a contraer matrimonio, pero el rapto de la novia forzará a *Rhys* a emprender su búsqueda, en la que encontrará hasta 4 compañeros, entre ellos *Lena* (nada que ver con ***FF***), una aventurera que acabará enamorándose de él. Una vez rescatada *Maia*, la elección de una u otra determinará el rumbo de los acontecimientos y las características de su hijo.

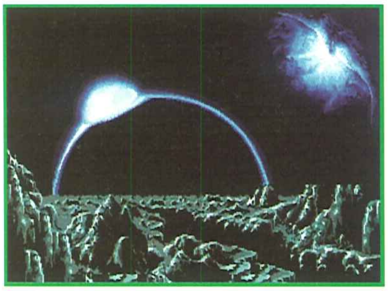
Sin duda uno de los RPGs más originales que, teniendo menos en común con la primera entrega que su antecesor, lo superó en jugabilidad y adicción.

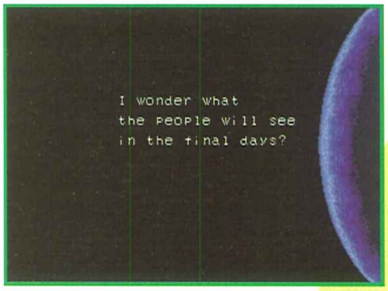
PHANTASY STAR IV THE END OF THE MILLENIUM (1994):

En 1994 apareció el que **Sega** anunció como el ultimo





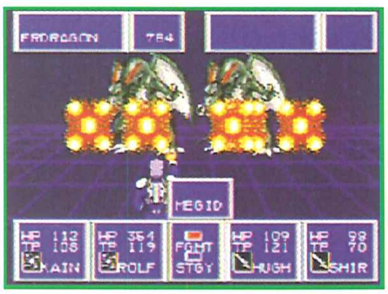












PS, bajo el subtítulo de "El final del milenio" se escondía ***PS IV***. Se trata de uno de los mejores RPGs de 16 bits junto a las joyas de **Square** y **Enix**. En un cartucho de 24MB **Sega** sintetizó los mejores elementos de las anteriores entregas haciendo hincapié en los personajes y trama de ***PS I***, pero sobre todo el mapeado, los viajes espaciales y la historia, en la que enlaza con los anteriores.

Además añadieron combos dobles e incluso triples, habilidades especiales distintas de conjuros, una opción para que los personajes hablen entre ellos (genial), y una cantidad mucho mayor de imágenes manga, conjuros, armas, etc. Destacar también la inclusión de malos carismáticos (de esos que da pena matar... y es que molaaaaan) como *Zyo*, un hechicero que está genialmente diseñado.

La historia gira en torno a *Chaz*, el ayudante de *Alis*, una mercenaria con mucho carácter (todo apunta a que es la misma *Alis* de ***PS I***).

Ambos son contratados para averiguar el porqué de la aparición de monstruos en zonas urbanizadas. Aunque esta vez la aventura no sólo se realizará en los planetas del sistema, sino también satélites e incluso restos de antiguas naves (¿las de ***PS III***?). En definitiva, fue el título que relanzó a ***Phantasy Star*** a la fama y realmente superó la sombra de la primera entrega.

OTROS PHANTASY STAR:

Como curiosidad diremos que apareció un ***PS Collection*** para **Saturn**, recopilación de los cuatro títulos anteriores, que jamás salió de Japón, y un "gaiden" llamado ***PS Adventure*** para **Game Gear** que tenía poco que ver con la saga en sí.

PHANTASY STAR ONLINE (2000):

Hace tiempo se rumoreó sobre un ***PS V*** para **Saturn**, el juego estaba casi finalizado, pero no lo editaron debido a la temprana aparición de **Dreamcast** en el mercado, prefirieron guardarlo para así demostrar de lo que este soporte es capaz.

Finalmente parece ser que **Sega** lanzará una ultima entrega llamada ***PS Online*** que sería el anunciado ***PS V*** de **Saturn** que jamas salió. Se sabe que saldrá en **Dreamcast**, que podrá jugarse en red como su nombre indica (probablemente se use el mapeado de ***PS IV***) con personajes creados a gusto del jugador, que podrá seleccionar entre cualquier raza y profesión entre las del universo ***PS***. **Sega** quiere hacer de ***PS Online*** un juego muy serio, llegando al extremo de tener unos jueces que supervisarán entre otras cosas que los nombres dados a los personajes sean adecuados, nada de llevar palabrotas ni insultos por nombre. Se rumorean incluso cosas increíbles como que **Sega** asignará a cada país una zona del mapeado para que tengamos el mismo idioma, ¿os imagináis con una nave explorando una zona misteriosa y que de repente un personaje te hable en japonés? Debe ser genial, sólo una pega... la velocidad del módem y la dificultad de que **Sega** se decida a sacarlo en España. Esperemos sea el título que devuelva a ***PS*** al lugar que le corresponde, sacándolo de esta oscuridad y desconocimiento injusto e inmerecido.

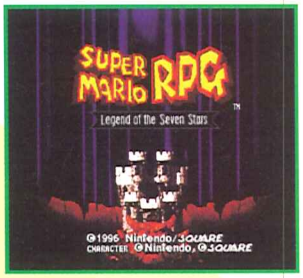
Para mas información sobre ***PS*** enviad vuestros E-mail a:

daniel.cuadros5@es.dreamcast.com

RALSE / TENGRI
Ralse.ff6@es.dreamcast.com

ACTION - RPG

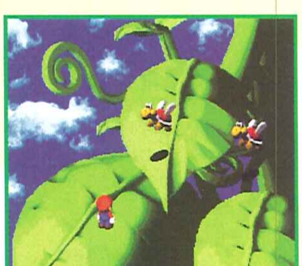
SUPER MARIO RPG











Super Mario RPG... la verdad es que no me lo creía cuando vi las primeras noticias sobre este juego hace ya unos cuantos añitos. Al fin y al cabo, los marios, aunque muy buenos juegos, tenían bastante poca historia. Así que me dije a mí mismo: este juego será un fracaso... Pero a los 5 segundos recapacité, pensé en el soberbio trabajo que había hecho **Nintendo** con ***Mariokarts***, y cuando leí que **Miyamoto** dirigía el proyecto... ya me quedó claro que iba a tratarse de una maravilla de juego. Y como veréis no me equivocaba (hay que ver que genio que soy jajaja).

En fin pasaron los años, llegaron nuevas consolas y me olvidé del juego hasta el año pasado, entonces fue cuando me hice con la versión americana del juego y empecé a disfrutarlo.

La historia empieza como en cualquier ***Mario***, la princesa ha sido raptada por el infame *Bowser* (es que se aburre mucho el pobre.. solo... en su gran castillo... sin otra compañía que la de sus patéticos seguidores... sin presencia femenina... en fin, sigamos), *Mario* corre a rescatarla, y cuando está a punto de conseguirlo, una enorme espada viviente cae encima del castillo y manda volando a todo este mundo fuera. Luego nuestros protagonistas se enteran de los horribles planes del intruso y se pone en marcha una expedición con el fin de recolectar estrellas dispersadas por todo el mundo y a continuación derrotar a la dichosa espada.

Entre los personajes que acompañaran a *Mario* en su aventura serán personajes tan dispares como un sapo que no es un sapo (ya lo entenderéis cuando juguéis al juego ^_^), la princesa, que por una vez no se quedará sentada bebiendo té y comiendo pasteles en su castillo, ¡e incluso el propio *Bowser*! Este último quiere recuperar su castillo y como no le queda más remedio se alía con *Mario* a este fin.

Toda esa historia no es más que un pretexto para sumergir al jugador en un mundo precioso en 3D isométrica, lleno de hilarantes escenas, minijuegos y muchos muchos secretos. La jugabilidad merece una mención de honor al ser una de las más sencillas y eficaces que se han visto en un RPG. Las melodías son de buena calidad con algunas muy pegajosas. La única pega que encuentro al juego es el control del personaje en las fases de plataformas, que resulta un tanto impreciso al principio, pero tampoco es un drama.

En fin, este juego es genial y sería una pena que os lo perdieseis, de veras...con lo fácil que es hoy en día hacerse con esos clásicos... bueno, yo vuelvo a conectarme a internet. ¡¡Nos vemos en el canal #frikilandia!! ¡Ciao!

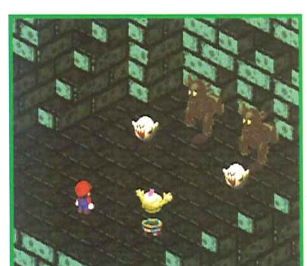
Gozu
gozu@hotmail.com











ACTION - RPG

BRAVE FENCER MUSASHIDEN

Hay quien dice que ***Brave Fencer Musashi Den*** ha sido la respuesta de **Square** a **Nintendo** por su majestuoso ***Zelda: La Ocarina del Tiempo***. Lo único que nos importa es que tenemos ante nosotros uno de los más atípicos y divertidos productos de la factoría que ha dado vida a los míticos ***Final Fantasy***, ***Seiken Densetsu***, etc...

Por una vez dejaremos de lado las cuidadas y trascendentes historias a las que **Square** nos tiene tan bien acostumbrados y nos meteremos de lleno en un cuento de espada, brujería y gomina, mucha gomina (el pelo de *Musashi* desafía, mínimo, tres leyes físicas que yo conozco ^^).

Nuestra historia se remonta a 160 años en el pasado, cuando en el Reino de Ru-Coarlu, colindante al de Yakunikku, apareció un gran demonio al que coronaron como el líder del terror. Su sola presencia causó estragos en toda la zona convirtiendo a seres vivos en monstruos sedientos de sangre y doncellas con coletas (tal vez de esto último algo menos ^^).







La leyenda habla de un guerrero samurai (no, *Kenshin* no ^^) con dos espadas llamado *Musashi,* que ya en su momento derrotó al Señor del Mal dividiendo su poder en runas elementales.

Estando en plena crisis el Reino de Yakuinikku, en ausencia del Rey, decide invocar al héroe (dicen que el Rey estaba de visita diplomática con la embajadora *Lewinsky,* aunque esta es una traducción muy libre de la leyenda).

Ha llegado el momento. El sello se ha roto y un desconcertantemente joven *Musashi* hace acto de presencia (el señorito *Musashi* resulta no ser más que un niñato con la boca muy grande... aunque algo poderoso duerme en su interior). A partir de aquí tu misión será la de dar nuevas alas a la leyenda.

Los Protagonistas
(personajes no, que hay muuchos):

Musashi: Invocado por la Princesa *Fiere* de Yakuinikku, nuestro héroe se ve forzado a luchar por recuperar su doble espada *Lumina* y restablecer la paz en el mundo al que ha sido llamado pues de otra forma no podrá volver a su vida normal.

Fiere: Princesa del reino que ya he nombrado trescientas veces. Es la que invocó a *Musahi* por consejo de la realeza y los consejeros *Reban*, *Harnichose* y *Yukkeru*. Es una buena chica que, oponiéndose al resto, da un voto de confianza a *Musashi* cuando nadie le creía capaz de cumplir su misión.

Kojiro: Igualmente invocado y proveniente del mismo mundo que *Musashi*, a quien le han ordenado que pare los pies.

Tobo, *Ed* y *Ben*: Un misterioso trío de truculentos personajuelos que se auto-presentan independientemente como los líderes del resto ^^.

Las milicias de Ru-Courl: Desde *Tekiera* hasta las hermanas *Brandy* y *Rikyuru*, y pasando por *Wokka*, *Buldor*, etc, todos intentarán obstruir el camino al "mushasho" (quería decir *Musashi*. Que malo...).

Nos encontramos ante un Action-RPG que guarda ciertas similitudes con los más grandes del género (léase ***Zelda*** y/o ***Alundra***). No os dejéis engañar por la primera impresión. Todo aquel que sólo juegue la primera fase probablemente abandone el juego pensando que para jugar a un plataformas ya tiene el ***Crash Bandicoot*** (alias "el bodrio 3D hecho juego", aunque reconozco que llega a divertir). Apenas te introduces en la historia un aluvión de pequeñas submisiones caerán sobre ti como una pesada carga que arrastrar a lo largo del juego. En absoluto esto es malo, tus objetivos (rescatar a los secuestrados miembros de palacio y a los aldeanos, eliminar a los enemigos, salvar el mundo, etc.) son de lo más variopinto que se ha visto en **PSX**.

Obtener habilidades enemigas se convertirá en tu obsesión y en el mejor camino para seguir avanzando ileso. Un repertorio de más de 25 habilidades sabiamente distribuidas y entre los más de 90 enemigos diferentes a batir. Todo esto en un delicioso entorno 3D y con unas melodías de una tremenda calidad que en varias ocasiones dejan a los "midis" de ***FF*** un tanto en ridículos.

BFMD apareció, como ya sabréis, en Japón el 17/6/98 con un relativo éxito. Una nota importante es que de la mano de sus creadores tomó vida el mágico y fabuloso y genial y (*vale, ya paro* ^^) ***DewPrism***. La segunda parte de *Musashi*, según fuentes, está a punto de ser una realidad. Nada más queda por decir, sólo que el juego es toda una joya que espero no dejes pasar ^^.

Amano
amano_ai@retemail.es

ACTION - RPG

DEWPRISM

Nos encontramos ante uno de los últimos títulos de **Square**, que sin duda este titulo es casi imposible dejar de compararlo con **Musashinden**. Tanto por ser un *action RPG*, como por su estilo gráfico, el dise o de personajes, vaya, que esta echo por el mismito equipo de el juego del *samurai* legendario nipón.

Al principio del juego podemos elegir entre dos personajes, *Rue* (personaje masculino que utiliza un hacha como arma principal) y *Mint* (femenino, que utiliza unos aros similares a cierta chica que aparece en el ***Star Gladiator***) ambos muy carismáticos. Depende del resultado de nuestra elección seguiremos una historia u otra, las dos completamente distintas pero que en cierto momento se verán entrelazadas.

Sin duda el paso del tiempo se ha notado, y nos encontramos ante un titulo mucho mas detallado en todos los sentidos, especialmente en cuanto a personajes. Los caracteres gozan de un mayor detallismo, las texturas de ellos no sufren *pixelacion* alguna, los dise os y detalles de la ropa son asombrosos, precisamente este es uno de los puntos fuertes, es un gozada ver como los ropajes y el pelo de nuestros héroes se deslizan con cada movimiento. Así mismo, estos (los movimientos) son variados y enérgicos, cuando hablan, discuten... parecen peque os ni os que juegan a ser super héroes. Las expresiones fáciles son constantes y transmiten perfectamente lo que siente cada personaje. En cuanto a los decorados, las plantas, arboles, los riachuelos... son preciosos, sin llegar a resultar sobrecargados pueden ser muy buenos.

Sobre los controles de los personajes, hay que decir que son del todo manejables, sin complicaciones de control ni cosas raras. Así mismo disponemos de una inmensa cantidad de golpes, técnicas, magias, objetos... que podremos utilizar a nuestro antojo y que nos darán mucho juego.

La suavidad del *scroll* y los geniales planos de camara hacen que no resulte ni mucho menos molesto el moverse por este mundo tridimensional, como es el caso de otros títulos, que pese a ser grandes juegos suelen fallar mucho en este aspecto.

Llegados al punto de la música. **Square** siempre se sitúa y se situara entre uno de los principales objetivos de los coleccionistas de música de video juegos. De todos modos las , melodías de este juego se sitúa en un punto intermedio de calidad, sin llegar a ser en absoluto malas, no es precisamente una de las obras maestras del sello. Simplemente se dedica a acompa ar el juego de forma correcta, y da mas énfasis las distintas situaciones, como las peligro, diversión, calma...

Con respecto a su antecesor (***Musashiden***) he podido notar y echar de menos un par de cosas. Falta las caras de los personajes que están hablando al lado de los textos, y sin duda una de las cosas mas importantes es la total ausencia de voces (en el ***Musashiden*** americano incluso fueron dobladas más que dignamente al ingles) pero pensando en la longitud del juego y que son dos historias, seria mucho pedirle al único CD que utiliza.

Estamos ante un titulo de **Square** con el que pasaras grandes ratos y muy divertidos. El juego ofrece un tono desenfadado que se agradece, lejos de las grandes aventuras épicas en las que el universo depende de nosotros. Los gags y la simpatía que desprende por los poros es impagable imprescindible para cualquier maniático de **Square**. Este es otro de los títulos de dudosa llegada a España, esperemos que no ocurra como con ***Musashiden*** y **Square Europa** se estire un poco y nos lo traiga en español.

Mangafan
mangafan@teleline.es







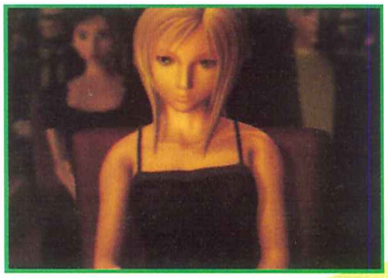






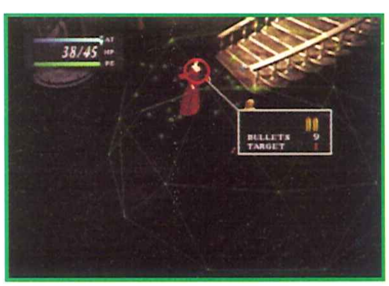
CINEMATIC- RPG

PARASITE EVE











¿Qué podemos decir de ***Parasite Eve*** que no se dijera ya? Si hay un *action RPG* que ha causado furor en Japón y Estados Unidos es sin duda ***Parasite Eve***, y eso lo demuestra el revuelo que se ha montado en torno a su segunda entrega. Si bien en USA este juego ha gozado de mucho éxito, es sin duda en Japón donde es alabado de forma increíble, contando con un manga y hasta una película, ambos anteriores al juego, y donde se basa en cierto modo la historia original de **Square**, aunque el desarrollo no tiene nada que ver.

Parasite Eve nos muestra a una agente de la PDA, llamada *Aya Brea*, que es invitada a un concierto de la diva *Melissa* cuando, justo a mitad de la función, tiene lugar un acto de combustión espontanea en masa. Todos comienzan a huir, pero *Aya* no sabe muy bien el motivo, tiene sospechas de *Melissa*.

Cuando *Aya* llega en su encuentro *Melissa* comienza a divagar sin aparente sentido con hechos que nuestra protagonista no comprende, después la bella *Aya* comienza a sentir calor, y unos olvidados recuerdos se van formando en su mente. *Melissa* comunica que ella ahora es *Eve*, y que ese calor se debe al poder de las *microcondias* (un parásito celular), que están en perfecto sincronismo. Tras una lucha en la que *Aya* queda todavía más confundida (*Melissa* recibe varios tiros sin aparente efecto), seguirá a la tal *Eve* por el teatro, y aquí es donde comenzará a desarrollarse la historia.

PE nos muestra un juego con muy buenos gráficos, una banda sonora excepcional y un guión de lujo. Si bien el guión no puede clasificarse como una historia aterradora, sí que mantiene un suspense que engancha a cada nuevo descubrimiento conforme se va desentramando la historia.

Este juego tiene un desarrollo similar al famosísimo ***Resident Evil***, pero se clasifica dentro de los *action RPG* gracias a su especial forma de transcurrir los combates, de manera similar a la de los clásicos *RPG* de **Square**, es decir, que vas caminando cuando de pronto se para la acción y pasas a un modo batalla parecido al de ***Final Fantasy***. La diferencia radica en una total libertad de movimiento, pudiendo de este modo esquivar por ti mismo los golpes y magias y poder atacar tú más tarde, así tenemos que confiar más en nosotros en vez de dejar todo en manos de el destino. *Aya* también verá aumentado su nivel, consiguiendo así más ataques de *microcondia* hasta conseguir el ataque final.

El juego tendrá que ser finalizado dos veces para ver el auténtico final, mostrándonos dos versiones muy distintas entre sí, y así encontrándonos con más horas de juego con el incentivo de poder ver más finales y nuevas y más poderosas armas, que terminarán por hacernos prácticamente invencibles.

La lamentable aparente pérdida en nuestro país de este título (se dijo que **Sony España** nos lo traería para primeros de este año que está a punto de terminar (bueno, cuando leáis esto el 99 ya será historia), pero al final no fue así) no hace más que confirmar que los distribuidores para Europa a veces están locos, pues este es sin duda uno de los mejores títulos para **Playstation**. Esperemos que ahora que se ha estabilizado **Square Europa** se subsane este grave error y podamos disfrutar en español tanto de ***Parasite Eve*** como de su secuela.

Mangafan
Mangafan@teleline.es

RPGs EN ESPAÑA

Y es que la fórmula engancha: Las más cuidadas historias, los personajes más carismáticos y las melodías que más llenan al jugador. El género que ha dotado a las consolas de un espíritu único lleva ya casi dos décadas en nuestras vidas.

No hay ni punto de comparación entre el entusiasmo que despierta el fenómeno RPG aquí y la pasión que llega a causar en su país de origen. Mientras que en Japón encontramos publicaciones de cientos y cientos de páginas a todo color que indagan incluso en la frecuencia con la que un personaje se corta las uñas de los pies aquí, hasta hace bien poco, hemos tenido que rezar para que ese juego no fuese un fracaso (estamos ante la triste situación de saber que si un RPG no vende se corre el riesgo de que no traigan más por miedo a las ventas).

Pero no nos deprimamos y recordemos los buenos momentos pasados y esperemos a los que ya vienen en camino:

Las Viejas Glorias

Puede que no tenga mucho que ver con el tema consolero que nos ocupa, pero supongo que no pocos de vosotros aún recordaréis las viejas aventuras gráfico-conversacionales que en su momento nos hicieron recrear las andanzas de ***Don Quijote***, ***El Señor de los Anillos***, la astuta ***Mantiss*** e incluso las "imperpeables" (^_~ Esos Otakus de Priego!) aventuras de ***Zipi y Zape***.

Éste tal vez sea el concepto con el que nosotros los europeos comenzamos a hacer nuestros pinitos en esto que ahora llaman Rol.

Paralelamente a que el 70% de nosotros nos quedásemos pegados al **Spectrum** pensando cómo enlazar una estúpida frase para que 8 Bits de cretinez nos entendiesen, una generación de jóvenes empezó a descubrir un extraño ordenador de origen japonés que estaba trufado de coloridos jueguecillos. Entre tanto pingüino corredor y tantas navecitas la gente empezó a descubrir un género interesante: El RPG. Algunos de los otakus que más escuela crean ahora se iniciaron en esta noble doctrina con clásicos como ***Final Fantasy***, ***Y´s***, etc..

Empieza la magia

Poco a poco y con paso inseguro hizo entrada la consola más vendida en el mundo. Cargada de jueguecitos clonados descaradamente del ***Super Mario***, la **NES**, nos trajo una pequeña joya que a muchos les abrió los ojos al mundo de la aventura visto desde los ojos de nuestro programadores favoritos: ***Legend of Zelda*** se presentó como un juego innovador que durante años ha copado un elevado porcentaje de las secciones de preguntas y respuestas de las revistas especializadas.

La respuesta de **Sega** a los 8-Bits también nos hizo pasar buenos momentos con pequeñas joyas de la aventura como las divertidas andanzas de *Alex Kidd* en ***High-Tech World***, las tremendas mazmorras de ***Dragon Lance*** o esa aventurilla a medio camino entre el Action-RPG y el plataformas convencional: ***Wonder Boy: The Dragon´s Trap***. Hay también algunos afortunados que se hicieron con una prematura pero suculenta entrega de ***Y´s*** o con una de ***Phantasy Star***.

En el autobús no había quien se aburriese:

Para **GameBoy** tuvimos la divina adaptación que aún hoy es considerada uno de los mejores ***Zelda*** junto con el de ***N64***. Igualmente otro mito del RPG hizo sus pinitos sin pena ni gloria en nuestro país: ***Final Fantasy*** pudo verse en las tiendas de por aquí (todavía dudo que fuese una versión importada oficialmente, pero bueno, eso es otra historia).

GameGear también disfrutó de sus momentos de gloria con ***Defenders of Oasis***

ILLUSION OF TIME











Lo que no recuerdo es si la entrega de ***Shining Force*** de **GG** vio la luz en nuestro país (es lo malo de los emuladores, acabas con un cacao mental impresionante :P).

Y por fin nuestros sueños se hacen realidad:

La época más gloriosa del RPG en Japón tuvo también su repercusión en nuestro país.

Sin que **Sega** tuviese que esforzarse demasiado, por parte de **MegaDrive** nos llegaron RPGs de calidad: ***Shining Force II***, ***Soleil***, ***Light Crusader*** y ***Story of Thor***, aunque al menos se tomaron la molestia de traducir a nuestro idioma los dos últimos.

Como anécdota os diré que la saga ***Phantasy Star*** aparecida para la 16-Bits de **Sega** vio la luz al completo en nuestro país aunque en un número reducidísimo de unidades (a Granada, por ejemplo, no llegaron más de 5 cartuchos).

Fue **Nintendo** la que sentó las bases de la política de traducciones serias y cuidadas.

Han honrado a este país maravillas de tanto renombre como ***Zelda***, ***Secret of Mana***, ***Equinox*** o ***Breath of Fire II*** (con guía en castellano), época tras la cual se decidieron a traducir un RPG al año. El primer elegido fue uno de los juegos que, personalmente, más me ha marcado: El inolvidable ***Illusion of Time***, un trascendente Action-RPG dotado de una de las mejores BSOs compuestas para juego alguno. El comienzo no pudo ser mejor, pero **Nintendo** metió la gamba hasta el fondo y, aun teniendo como posibles opciones traer joyas como ***Chrono Trigger*** o ***Seiken Densetsu 3***, se decantaron por un bodrio programado por **Square USA**. Nadie llega a comprender bien esta situación aunque todos nos decantamos por un grado de alcoholemia incluso superior al de Lázaro, nuestro corrector (el cual, el día que lo incineren, va a estar tres días ardiendo ^^ (*Nota de Lázaro: ¬_¬U*)).

Afortunadamente al año siguiente nos trajeron el deseado ***Tenchi Sozo*** (aquí conocido como ***Terranigma*** y que perteneció a las última hornadas de **Snes**).

Terranigma era, curiosamente, la "continuación" de ***Illusion of Time***, que a su vez era sucesor, esta vez más directo, de ***Soul Blazer***, una pequeña joya en bruto que pocos llegaron a conocer y amar como este Enix-Baboso que ya va por la quinta vez que se pasa el ***IoT***.

Como colofón final, y como último juego oficial de **Nintendo**, un detalle de calidad para el recuerdo: ***Lufia***. Y es que, como ya sabéis, **Nintendo España** se negaba a traer en castellano otra cosa que Action RPGs siendo ésta la única excepción.

TERRANIGMA







Recibiendo al presente con los brazos abiertos

Unos dicen que con tanto RPiGnorante el espíritu que hacía únicos a los roleros se difumina pero también es verdad que nunca antes hemos estado tan bien surtidos ni con tanta calidad.

Suikoden fue el que dio el pistoletazo de salida, un juego fabuloso amado por la crítica y por la opinión general. **Konami** siguió siendo por un tiempo nuestro mecenas particular sustentándonos con obras maestras como ***Vandal Hearts*** o ***Azure Dreams***.



Otros RPGs vinieron pero si hay algo que realmente cabe la pena destacar aquí es el detonante cuya mecha partió de un éxito mundial como ninguna consola, a excepción de la **NES**, había tenido en el mundo.

PlayStation comenzó a instalarse en cientos de miles de hogares españoles y gracias a ello la aparición de ***Final Fantasy VII*** en castellano fue una realidad. Todos nos congratulábamos y nos frotábamos las manos al saber lo que un éxito tan colosal conllevaría. Y así fue. Una oleada de RPGs (ejem, "oleada"...) en idiomas más o menos accesibles al populacho español hicieron acto de presencia. Desde el propio y glorioso ***FFVII*** hasta el novísimo y glorioso ***FFVIII*** pasando por juegos de una calidad asombrosa como pueden ser el aún codiciado ***Wild Arms***, ***Breath of Fire III***, ***Kartia***, ***Alundra*** (el Action-RPG por excelencia en **PSX** seguido por ***The Granstream Saga***), el curioso ***King´s Field***, el original ***Blaze&Blades*** (en el que podían jugar cuatro personajes a la vez ^^) y el incomprendido ***The Guardian´s Crusade***.

Un aspecto algo más triste presentó el panorama RPG en **Saturn** que, de tanto que nos prometió, sólo pudo cumplir con lo más básico. Si hacemos memoria lo primero que se nos vendrá a la mente será el chasco que nos llevamos al ver que el brillante

Panzer Dragoon Saga no se molestaron ni en traducirlo ni en lanzarlo al mercado como Dios manda. Una gran pérdida.

Sega nos prometió ***Shining Force 3*** y ***Grandia*** en castellano. Pues bien, únicamente pudieron sacar a la venta uno de los tres "scenarios" del primero. Vieron la luz ***Shining The Holy Ark***, ***Dark Savior*** y el impresionante ***Story of Thor 2*** (todos ellos en inglés). ***Dragon Force II***, un juego a medio camino entre el rol y la estrategia también vio la luz por estos lares.

Si bien la 32-Bits de **Sega** no estuvo tan bien nutrida tampoco sus usuarios pueden quejarse (ya querría yo ***Panzer Dragoon Saga*** para mi **PSX** :þ).

Tal vez la consola que menos RPGs vio en esta época fue **Nintendo 64**. Sólo dos títulos han visto la luz hasta el momento en la **Gran N** (y es que me resisto a decir que ***Hybrid Heaven*** es un RPG >_<). Sin embargo, si bien ***Holy: The Magic Century*** no fue un éxito demasiado rotundo, sí que hubo un juego de esos que venden consolas: **Zelda 64**, el apoteosis de la saga de *Miyamoto* vio la luz en nuestro país acarreando la pesada carga que algunos ineptos de **Nintendo Japón** le acarrearon. Y es que el producto final se vendió en inglés. Sin embargo lo importante es que una de las mejores aventuras jugadas y por

FINAL FANTASY VIII





jugar está en nuestros escaparates esperando a que le deis la oportunidad de demostraros por qué hay gente que lo sigue considerando el mejor juego de la historia.

Todo esto sin mencionar la cantidad de RPGs que han aparecido bajo el sello ***Pokémon*** en la portátil de **Nintendo** junto con otros como ***Zelda: Link´s Awakening DX*** o ***Dragon Quest Monsters*** (este no recuerdo si ha salido ya).

Un futuro MUY prometedor

Y tan prometedor. En el futuro más inmediato contamos, AL FIN, con una división de **Square** en Europa. Y es que si **Square** decide finalmente poner a la venta sus principales títulos (***Xenogears***, ***Parasite Eve***, ***Saga Frontier***, todos los ***FF*** y el largo etcétera que nos hemos perdido por culpa del egoísmo de **Sony**) tendremos, sólo con ellos, RPG para años.

Afortunadamente ya no dependemos tanto y no son pocas las compañías que anuncian a bombo y platillo títulos, algunos en castellano, otros en inglés, como ***Grandia***, ***Legend of Legaia***, ***Saga Frontier II***, ***Suikoden II***, ***Wild Arms*** (todos ellos para **PSX**) o ***Zelda Gaiden*** (para **N64**).

DreamCast con su prometida entrega de ***Evolution*** pretende comenzar su andadura con buen pie.

Igualmente **PSX2** seguirá contando con la magia de **Square** para llenar a la (casi) recién nacida y ya coronada de **Sony** con juegos de los que ya hemos visto algo. Como es el caso de ***The Bouncer***, una aventura impresionante que esperemos llegue a estos parajes (y si no llega me da igual, la importación les hará justicia si no lo hacen ¬_¬).

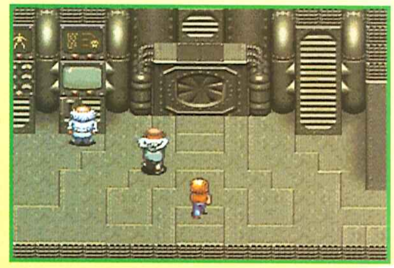
Nintendo y su ***64DD*** aún siguen dando caña y ***Zelda Ura*** se convertirá a este paso en la joya más preciada por los españolitos que verán (esperemos que no) cómo el **64DD** no sale de Japón.

La cara oculta

¿Creéis que con tantos aficionados inteligentes como tenemos aquí en España juegos como los ***FF***

SECRET OF EVERMORE







de **NES** y **Snes** o ***Chrono Trigger*** se van a quedar en inglés o japonés? ¡JA!.

Por Internet podemos encontrar páginas web de aficionados que se curran unas traducciones de calidad. No es demasiado difícil encontrar las roms de **Snes** de ***Tales of Phantasia*** o ***Secret of Mana*** en castellano.

Y no creáis que este es un fenómeno actual. Ni mucho menos. Varios años han pasado desde que alguien me pasase algunos RPGs chulísimos en castellano para jugarlos en emulador o en el "copión" de **Snes** como ***Inindo*** (desde aquí la enhorabuena, si nos lee, al chic@ que convirtió a esta rom en un mito por adelantarse 3 años a su época ^o^).

Independientemente de lo que oficialmente sale en nuestro país ya somos muchos los que buscamos nuevas aventuras allende el Pacífico aunque sea en japonés.

Y, por favor, piratillas de poca monta, al menos no vendáis copias de ***Final Fantasy VIII***. De ello depende que esto siga así.

Amano
amano_ai@retemail.es

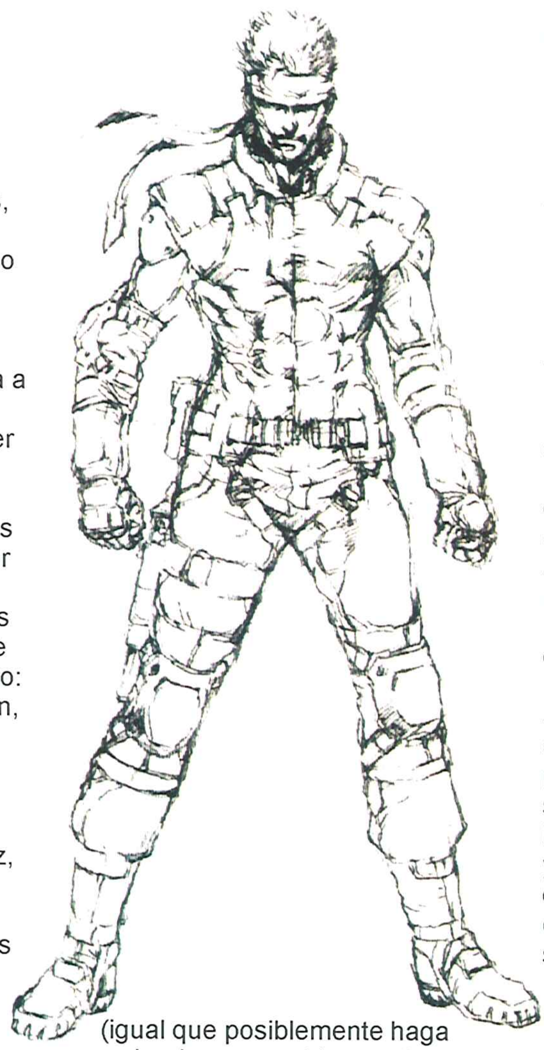
PLANTEAMIENTO DEL MES

SOBRE LA LIBERTAD HUMILDEMENTE

A menudo, muchas organizaciones dicen defender nuestros intereses, pero lo que hacen es suplantar nuestra capacidad de decisión, y en extremo, nuestra libertad.

Si alguien elige por nosotros, la vida resulta cómoda, adormecida. No hay decisión, no hay responsabilidad. Lo que hagamos estará bien, pero estaremos atados a los errores ajenos. Por ello, la libertad llega a ser dolorosa; supone asumir el riesgo de equivocarnos, padecer la incertidumbre que genera tomar decisiones propias, que nos afectarán a nosotros, o a los demás, y sobre todo, implica ser esclavos de nuestros errores.

El problema de los colectivos que dicen defender el interés de la comunidad suele ser el mismo: Imbuidos de una Razón, ofrecen, a los individuos que dicen proteger, la elección que consideran más correcta, liberándolos, a cambio, de la desazón del error, pero, a la vez, privándolos de la libertad de decidir.



La ignorancia llega a ser más cómoda que el conocimiento. Por eso, el conocimiento nos hace libres. Si sabemos a lo que juegan nuestros hijos, podemos decirles qué está bien y qué no. Si un juego es más violento o no. Si no pasamos tiempo junto a ellos no sólo desconoceremos quiénes son los Teletubbies, sus héroes, sus villanos, o quienes son sus amigos. Mucho menos podremos decir si estos últimos juegan a videojuegos donde el protagonista se toma un Valium (igual que posiblemente haga su abuela, con problemas de sueño), o si, en cambio, dedican los fines de semana a esnifarse la paga con billetes de dos mil.

Desafortunadamente, la vida en la sociedad actual resulta estresante, y la gente no puede hacer todo lo que quiere. Así, buscan un superior que vigile todo lo que llega a las manos de sus hijos, y que les explique qué está bien ó mal, en vez de hacerlo personalmente. Eso les da a ciertos colectivos toda la Razón, y el aplauso que, adormecidos, les dan quienes, por un motivo u otro, no pueden asumir el rol de padres que la familia exige, pero que, agradecidos, resignados o rendidos ante las circunstancias, ceden a otro.

Pero así renuncian no sólo a su libertad, dejando que alguien ejerza la censura para todo aquello que no entienden o que desconocen, sino a la de sus hijos, que tampoco podrán desarrollar un auténtico sentido crítico, ya que se acostumbrarán a que alguien decida por ellos, y no a asumir el riesgo y la inseguridad que implica tomar decisiones.

Yo tampoco tengo la Razón absoluta, y muchos no compartirán mi punto de vista, pero conozco casos de hijos que se arrojan por la ventana para llamar la atención de sus padres, y resulta triste que ciertos defensores del menor clamen al cielo por un videojuego, y no solucionen auténticos problemas. ***Metal Gear*** puede resultar violento, pero también muchas películas muy taquilleras. La censura nunca da buenos resultados, al final, sólo sirve para que todos nos convirtamos en borregos de un poder establecido, ignorantes y ajenos a la realidad, e incapacitados para tomar decisiones, y, al final...

Menos libres.

Francisco Pérez Cardona
Abogado



No es "la revista que estabas esperando"...
NeXuS
Todo lo que te gusta y más
1 795 PTAS. 4,78 €
DE REGALO
DOBLE PÓSTER
DESPEGABLE
Y CD
FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーVIII
TODAVÍA QUEDAN
COSAS POR DECIR
TARZAN
EL REY DE LA SELVA
Battle
Chasers
FANTASÍA ÉPICA
EN CÓMIC
NeXuS # 1
Todo lo que te gusta y más
SIN VIRUS
NORTON ANTIVIRUS
... es mucho más.
Bienvenidos al NeXuS
MANGA · CÓMICS · ROL · CLÁSICOS · LIBROS · ART BOOKS · VIDEOJUEGOS · CINE · INTERNET

¿EL OLVIDADO?

TAMAMAYU MONOGATARI

JADE COCOON



Jade Cocoon, es un RPG para *PlayStation* de la desconocida compañía *Genki* que, pese a su gran calidad técnica y buen planteamiento, ha pasado prácticamente desapercibido en España. No tiene mucho sentido ya que en Japón y América (dos únicos países donde ha sido comercializado) ha obtenido un gran éxito de ventas.

Jade Cocoon: The Story of Tamamayu cuenta la historia de *Levant*, un joven aprendiz que siguiendo los pasos de su padre (desaparecido años atrás en el bosque) quiere convertirse en el "*Cocoon Master*" de Syrus, su poblado natal. Para poder realizar su sueño, antes debe comprender que los *Summun* (espíritus mitológicos encarnados en monstruos que vagan por el bosque) no son enemigos y que matarlos no conduce a nada, su deber es cazarlos y purificarlos con la ayuda de su "*Nagi*", las *Nagis* son mujeres que nacen con el poder de la purificación, que usan para devolverle la paz a los espíritus que viven encerrados en los *Summun*.

Un día, Syrus es atacado por "*Onibubu - la semilla de la destrucción*"; este ser despierta cada 70 años de su letargo para enfrentarse contra el nuevo *Cocoon Master*, pero al ver que en esta ocasión no existe ningún maestro cocoon, petrifica prácticamente a todo el poblado, prometiendo que cuando el nuevo *Cocoon Master* le venza, todo volverá a la normalidad.

Y bueno, con esta curiosísima historia comienza este juego, que realmente es más parecido a una película de anime que a un videojuego.

Los factores que hacen que ***Jade Cocoon*** parezca una película de anime son varios:

1.- El diseño de personajes está realizado por *Katsuya Kondoh*, uno de los componentes del famosísimo y aclamado **Estudio Ghibli**, que ha realizado grandes películas todas ellas editadas en nuestro país o apunto de serlo, como: ***Mi vecino Totoro***, ***Nausicaa***, ***Porco Rosso***, ***Nicky*** y, cómo no, ***Mononoke Hime*** (a mi parecer la mejor película de la historia) por lo que hay que entender el alto nivel con el que cuenta este juego. En el vídeo de la "*intro*" de este juego (lógicamente de anime) podremos ver en acción el buen hacer de *Katsuya Kondoh* y su equipo de realización, deleitándonos con sus bellos paisajes y personajes.

2.- La historia, personajes y sucesos se basan en una mezcla de varias producciones del **Estudio Ghibli** (dejando claro que en este juego no han intervenido, sólo se han basado en sus películas) dándole ese aire de grandeza que poseen todas sus historias.

3.- Su excelente programación, contando con personajes de gran tamaño, excelentes movimientos (ya que han utilizado la técnica *"motion capture"*) y la alta resolución que poseen todos los personajes.

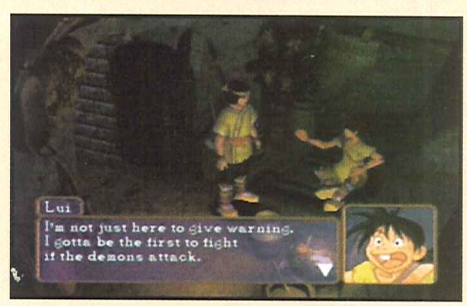
La verdad, no entiendo como un juego de tan alta calidad pasa desapercibido a las distribuidoras españolas (y eso que ya cuenta con casi dos años desde su lanzamiento en Japón...).

Jade Cocoon es un RPG con características algo raras, la primera es que sólo podremos manejar a un personaje, que es *Levant*, el protagonista.

Otra curiosidad de este juego es la necesidad de criar a los *Summun*, para realizar esto primero tenemos que luchar contra ellos, debilitarlos pero sin llegar a matarlos y









ÚLTIMA HORA



Justo cuando me disponía a maquetar este artículo me ha llegado la noticia de que el juego ha salido en nuestro país (igual que ya nos sucedió con el ***Rising Zan*** *hace dos meses). De todos modos, quitar este artículo lo veo una estupidez, ya que la información de las revistas españolas que hablan de este juego es, simplemente, patética, demostrando una vez más que sólo saben lo que las propias editoriales les dicen (comparar este juego con* ***Final Fantasy VIII*** *es tan absurdo que lo único que consiguen es hacernos saber que, o no lo han jugado, o les pagan para que digan eso). Por cierto, señores de la "competencia", ¿No tienen un dibujo más feo de Tamamayu? Valerse de esa basura americana es ridículo...*

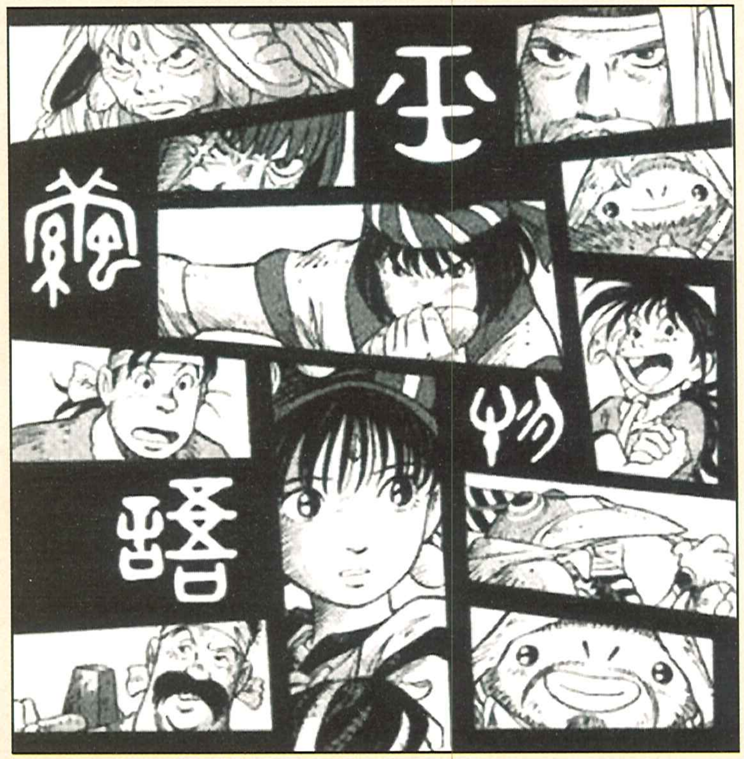








capturarlos con el misterioso sonido que tiene la ocarina mágica que poseen todos los *Cocoon Master*, de esta manera iremos acumulando un gran número de estos que varían entre los elementales de fuego, los de agua, tierra y aire, que posteriormente podremos entregárselos a la *Nagi* para que los purifique y los transforme. Estas mutaciones consisten en juntar a nuestro gusto a dos *Summun* diferentes, por ejemplo a uno de fuego y otro de viento, obteniendo de esta unión a un *Summun* con el poder de los dos elementales, de esta manera podremos hacer miles de diferentes combinaciones que nos darán *Summun* de magias y aspectos diferentes.



Obviamente la comparación de esta parte del juego con la saga de juegos ***Pokémon*** de **Nintendo** es inevitable, notándose la gran influencia que *Pikachu* tiene en todos los japoneses.

En ***Jade Cocoon*** han cambiado las *Pokeball* (bolas que utilizan en ***Pokémon*** para capturar a los *Pokémon*) por bolas "*cocoon*", las transformaciones que sufren los *Pokémon* al alcanzar altos niveles, en ***Jade Cocoon*** lo han enfocado en la necesidad de unirlos para transformarlos, etc...

Es decir, que esta parte del juego es una copia descarada de ***Pokémon***, pero que no importa mucho ya que para **Playstation** no existe ningún ***Pocket Monster***. Incluso tiene una opción para enfrentar a los *Summun* que tengamos grabados en nuestra *Memory Card* a los de amigos y rivales que quieran retarnos, midiendo así sus fuerzas y ver quién los posee con más alto nivel...

Las luchas se desarrollan como cualquier otro RPG, tenemos que esperar nuestro turno para atacar o para usar uno de nuestros *Summun*, estos son bastante más potentes y son capaces de realizar todo tipo de magias y ataques. Sólo podemos llevar tres a la vez, por lo que tenemos que elegir a los más fuertes que en ese momento tengamos.

La música destaca bastante, mención especial para la canción de la "*intro*" y última fase. Lo que realmente destaca en el aspecto sonoro son las conversaciones, más de seis horas de voces nos deleitaran los oídos, dándole aún más parecido a una película real. Este aspecto sólo tiene un fallo, y es que el protagonista, como pasa en muchos RPGs, no dice ni una sola palabra, ¿por qué decidirán utilizar esta obsoleta forma de enfocar el juego?

Espero que algún día decidan traer a España este gran juego, que realmente hay posibilidades ya que en Francia está a punto de ser comercializado.

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com



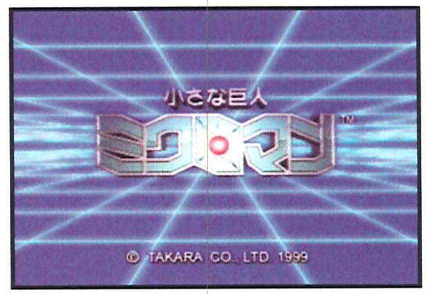
MICROMAN

EL HECHO DE SENTIR MIEDO POR ALGO DIMINUTO



Seguramente muchos de vosotros no recordareis o ni siquiera habéis oído hablar de los **Microman**. Los **Microman** eran unos pequeñísimos muñecos coleccionables (al más puro estilo ***Power Ragers***, pero no más grandes que un lápiz) que hicieron las delicias de más de uno. Es ese afán de los japoneses por recuperar su infancia, es ahora, después de más de dos décadas, cuando aparece un juego de estos personajes para nuestra **Playstation**, todo ello gracias a la conocida empresa **Takara** (sí sí, los mismos de la saga ***Toshinden*** entre otros).
El juego es muy simple, se nos dan varios **Microman**, dejas uno solo en una pantalla, y esta se inunda de enemigos que tenemos que eliminar hasta que al final aparecerá el *Final Boss*, y una vez nos deshacemos de él pasamos a la siguiente fase. Ese tipo de juego nos recuerda al clásico ***Smash TV***, o al más nuevo ***Apocalypse*** (el juego que tenía a *Bruce Willis* como protagonista) pero con algunas diferencias. La primera es que la forma en la que fue creada y por lo tanto se desarrolla el juego es al más puro estilo ***Resident Evil***, es decir, con fondos *prerrendizados* y personajes poligonales. Y la diferencia con ***Apocalypse*** es que no sales de la habitación hasta que no elimines todos los personajes (***Apocalypse*** tenía más libertad de movimientos), no saltas, no tiene plataformas...
Cada **Microman** tiene una serie de armas y especiales distintos, aunque muchos de ellos se repiten, ¡y es que tienes más de 100 **Micromans**!
Sobre el apartado técnico, decir que los gráficos son buenos, aunque no es de lo mejor. Los efectos visuales son resultones, y las melodías agradables. Sobre la diversión, seguro que pasas ratos agradables con el juego, aunque no se puede decir que sea la octava maravilla. La dificultad es prácticamente inexistente, el personaje apunta automáticamente por sí solo, y encima las balas suelen ir teledirigidas, acabas por terminarte el juego a la primera partida de no ser que seas la torpeza misma en persona. Pero por si se da ese caso, tienes la posibilidad de que te ayude tu amigo, hermano o familiar jugando a dobles.
Lo divertido del juego radica en la simpatía general que ofrece, y el desenfado. Más de una vez me he partido de risa con las voces de los enemigos cuando mueren, hasta el más basto y grandullón tiene una voz ridícula. Otro punto gracioso son los *spots* publicitarios que se nos ofrecerán una vez finalicemos el juego, de los **Microman** de la época, totalmente ridículos, no sabes si sentir vergüenza ajena o partirte de risa. La curiosidad se encuentra en el título que marca el precio, pues son unos precios desorbitados, y pienso que son los que tendrían en la actualidad.
En definitiva, un juego para nostálgicos o gente que no tiene miedo a nada, y menos a sentir los grititos de los enemigos y ver los anuncios de algo que compraban nuestros padres o, dependiendo de tu edad, quizás hasta fueras tú mismo ^_^.

Mangafan
mangafan@teleline.es

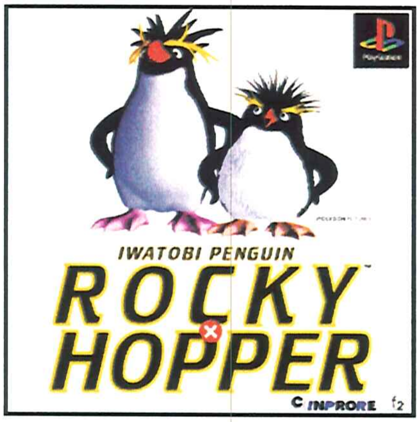












ROCKY & HOPPER

¡¿OLIMPIADAS EN PINGÜINOLANDIA?!

Pues no señores, es sólo un juego en el que se hace publicidad a una espuma para el pelo muy famosa en Japón (porque ¿quién conoce la marca de espuma *sisheido* ^_^?). A veces los nipones sacan rarezas como un simulador de "conductor de trenes", simulador de pesca e incluso de "toreo" ¬_¬, bueno, pues ahora le ha tocado el turno a dos pingüinos: ***ROCKY & HOOPER***.

La historia comienza cuando nuestros amigos ven un concurso de televisión que patrocina la "famosa" espuma y cuyo premio son unas vacaciones de lujo (no sabemos dónde ^_^), además de productos *sisheido* durante un año, claro. Entonces nuestros amigos reciben una carta, la cual es una invitación para participar en el gran concurso de la TV, ahí empieza la aventura.

Los modos de juego que podemos encontrarnos son *HISTORY MODE, VS MODE, TEAM MODE* (para 4 jugadores sin multi tap del mismo modo que en ***Micromachines***, compartiendo el mando).

En el *HISTORY MODE* tendremos que ir superando prueba tras prueba como si de una "olimpiada" se tratase para llegar a conseguir el fabuloso viaje, entre las pruebas se intercalan varias intros de marsupiales muy feos que nos explican lo que tenemos que hacer en cada prueba.

En el modo *VERSUS* nos podremos enfrentar desde un amigo hasta tres en un todos contra todos. ^o^.

En el *TEAM MODE* el juego alcanza su cota más alta de diversión, pudiendo organizar los equipos de dos en dos (dos por cada mando) y eligiendo al personaje que queramos (hay hasta cuatro, *Rocky*, *Hooper* y dos pingüinos, uno rosa que se parece a *Espinete* y otro color café con leche). Tendremos la oportunidad de enfrentarnos a nuestros contrincantes en el número de pruebas que elijamos (tres, cinco o siete). Pruebas que elegirá el pingüino ganador de la prueba anterior. ¡Creedme! Este modo es realmente adictivo a cuatro jugadores y seguro que soltaréis más de una carcajada.

La realización técnica del juego no es nada de otro mundo. Los pingüinos son monigotes en 3D, mientras que los decorados y los fondos son unos buenos 2D renderizados al más puro estilo ***Resident evil*** o ***FF VII***. No obstante, esta simpleza esconde una gran descarga de jugabilidad y cachondeo.

Pruebas

Existe una gran variedad de pruebas, pero no supone una gran complejidad. Para pasarlo en el modo historia no os supondrá un gran dilema, ya que no es muy difícil ni resulta ser muy ameno. Sin embargo, contra otros colegas la cosa cambia...

El tipo de prueba puede ser tan dispar como divertida. Nos encontramos con pruebas de salto de longitud, aunque ¡ni os imagináis con qué hay que caer!

Como ya os dijimos anteriormente, el juego parece un gran anuncio publicitario, y para ello, qué mejor que la publicidad indirecta, en la que los intrépidos pingüinos aterrizan de su gran salto de longitud sobre sus duras y puntiagudas cabelleras (estos nipones ^_^). Aunque si hay salto de longitud, no falta el de altura en la que tenemos que pegarnos a una pared lo más alto posible.

Dentro de las pruebas raras, podemos encontrar una que nos recordará a juegos de baile como ***bust a groove*** o ***dance dance revolution***. En la prueba, la cual lleva la música de **Fiebre del Sábado Noche**, si fallamos se nos obsequiará con un premio de consolación de una fabulosa "boina" de 10 toneladas @_@.

Pero nuestra favorita en cachondeo es la del equilibrio sobre la montaña. En dicha prueba, tendremos que empujar a los contrincantes hacia el vacío mientras se tambalea un tablero gigante en el que estamos montados, y aguantamos para no caer nosotros también.

Para terminar, os diremos que existen suculentos extras que más que alargar el juego nos harán partirnos de risa (unos vídeos de los anuncios de la famosa espuma, cuyo secreto creemos que es el hormigón armado) y además una visita turística al chalet de nuestros protas, en el que podremos interactuar con todos los muebles...

Bueno, pues lo dicho señores, nos vamos con la esperanza de que disfrutéis de este divertido juego. A ver si tenemos suerte y pillamos la segunda parte, pero esa es otra historia... (hay rumores de que en las nuevas aventuras ***Rocky & Hooper*** tienen el papel de unos detectives... ¬_¬).

Ashura_ & {Alucard}
Ashura_@latinmail.com
Howard@haleop.com







EBEROUGE 2

La vuelta al "cole"

Eberouge 2 es la segunda parte de un gran juego de **TAKARA** para **PSX**. Aunque dicho videojuego no salió únicamente para esta cónsola, sino que también lo encontraremos en la **Sega Saturn** con el mismo nombre. Uno de los muchos juegos japoneses que jamás pisarán tierra española... Un juego que tiene el suficiente aliciente para divertirte horas y horas, y os explicaré el porqué...



Nada más enchufar la consola, nos encontramos con una introducción de la historia que cuenta así: más allá del tiempo y la distancia existía una tierra llamada *Arie*. Hace tiempo, dicha tierra fue salvada, por una diosa, de la total destrucción. A este hecho se le llamó *Eberouge*. Años más tarde, un superviviente, sintió que *Arie* estaba de nuevo en peligro. Y para prevenir la tragedia, creó institutos que entrenaran a estudiantes en el arte de crear magia al igual que lo hacía la diosa que salvó el mundo aquella vez. Tenían que ser capaces de salvar el mundo por amor, amistad y el futuro de *Arie*.

Una buena historia para comenzar... pero ya dicen que las apariencias engañan... y es cierto, ya que escuchando esta historia podríamos pensar en el desarrollo del juego, es decir, pensar que trata de la salvación del mundo como ocurre en muchos RPGs. Primero de todo, éste no es un RPG sino que es una aventura anime (al menos a mi parecer :)), y segundo que nuestro objetivo final en el juego no es salvar el planeta sino conquistar chicas... ahora os lo explicaré...

El juego está dividido en dos partes: la primera parte trata de la niñez del personaje principal (lo llamaré *Hero* porque no dicen su nombre ^_^) durante el intervalo de dos años que va desde los 9 a los 10 años, y su niñez transcurrirá dentro del instituto. En éste estudiará todo tipo de magia y conocerá a mucha gente. La segunda parte del juego trata de la adolescencia de *Hero*, que va desde los 14 a los 16 años, es decir, antes de graduarse. También esta segunda parte transcurrirá en el instituto.

El objetivo del juego no es en sí graduarse sino que *Hero* tiene que aumentar sus habilidades en todo tipo de magias para poder salvar la tierra de *Arie* de la destrucción total de nuevo. Pero no sólo es éste el único objetivo del juego...

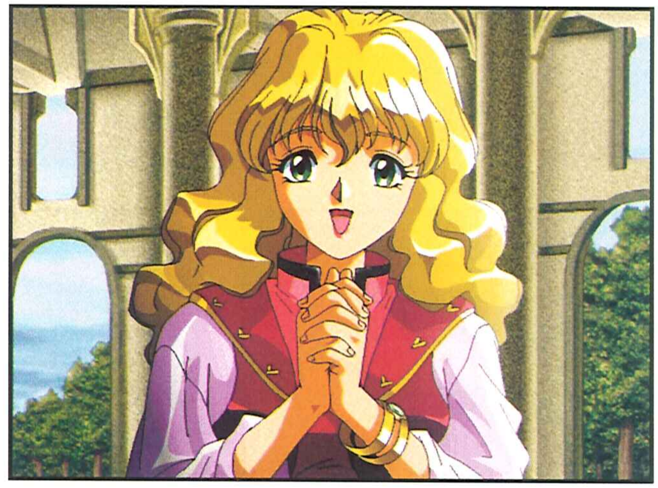
Eberouge 2 tiene semejanza con las series de ***Princess Maker*** de **Gainax**, pero en ***Eberouge 2*** hay elementos muy interesantes, como por ejemplo el amor en el transcurso del juego... Os explicaré lo divertido de ***Eberouge 2***...

Durante los estudios de magia en el instituto, *Hero* conocerá a diez chicas (luego os diré el nombre de cada una) que también están estudiando en el mismo instituto. Pues el propósito de *Hero* es conquistarlas y casarse con la mejor (original, ¿no?). Para conseguir la simpatía y el amor de cada una, *Hero* tendrá que









ser amable con ellas y ayudarlas en todo lo que pueda en la magia y en las actividades. Y si *Hero* quiere conseguir el amor concretamente de una de ellas, pues entonces tendrá que ser muy habilidoso en la magia y actividad que ella desarrolla en el instituto (luego os pondré un ejemplo).

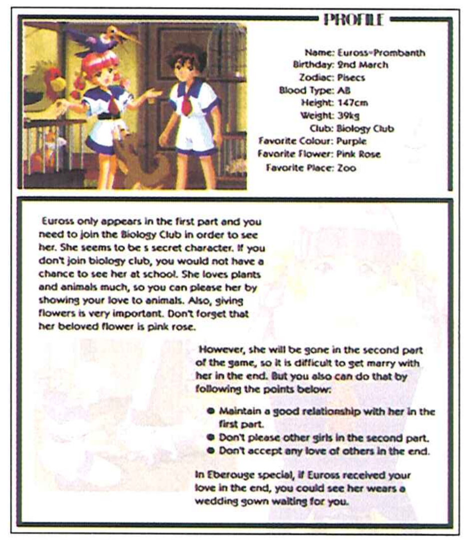
Las actividades del instituto están divididas en los siete días de la semana, las cuales puedes distribuirlas como quieras durante la semana. Éstas son: artes marciales, historia, ciencias, arte, magia (incluye magia curativa, magia de ataque y creación de magia), dormir (la más divertida! ^-^), visitas (es una actividad aunque no os lo creáis) y deportes (todo tipo).

Otro elemento añadido al juego es la fecha de nacimiento del personaje principal (es Virgo), lo que influirá mucho en la conquista con las chicas... Es decir, además tienes que averiguar con quién es compatible Virgo (jeje, esto parece una sesión de brujería).

También es importante el hecho de que el juego cuente con varios finales, que dependerán de la chica con la que logre casarse *Hero*.

Os diré los nombres de las chicas y cómo conquistarlas: por ejemplo, *Coh* es Tauro, juega al baloncesto y es buena en magia de ataque. *Hero* tiene que aumentar su habilidad en baloncesto y en magia de ataque. Luego está *Castele* que es Sagitario y juega al tenis. *Hero* tiene que aumentar su habilidad en tenis. *Elts* es Cáncer y estudia arte dramático. *Hero* tiene que aprender teatro para conquistarla. *Euross* es Piscis y estudia Biología. *Hero* tiene que esforzarse mucho en esta materia. *Forlarz* es Acuario y estudia ciencias. *Hero* tiene que sacar un 10 de nota. *Helen* es Sagitario y estudia Arte. *Hero* tiene que pintar *Los Girasoles* para conseguir su amor. *Mariann* es Virgo y hace natación. *Hero* tiene que ser pez en el agua. *Morutes* es Géminis y le encanta la naturaleza. *Hero* tiene que amar a los animales. *Mular* es Leo y estudia la biología. *Hero* ya sabe lo que tiene que hacer para conquistarla... y por último está *Noische* que es Capricornio y estudia Historia. *Hero* tiene que saberse muy bien la historia de Roma...



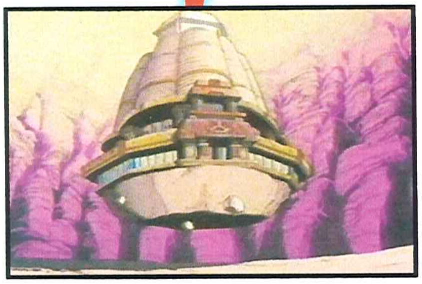


Pero no todo es tan fácil... además cada chica tiene su carácter y una flor favorita que tienes que averiguar para poder regalársela y así conseguir su amor, pero si te equivocas...

A simple vista, parece un juego para chicos, pero no es así. Tanto las chicas como los chicos pueden jugar porque no es un juego machista aunque lo parezca, es un juego muy divertido y entretenido donde vuelves al cole pero en videojuego.

Rinoa
aeris_21@hotmail.com

Final Fantasy: La Leyenda de los Cristales


Cuando ya echaba de menos escribir sobre ***Final Fantasy*** los altos cargos de **Loading** me han encargado hablar sobre uno de los pocos temas relacionados con la saga que catapultó al estrellato a **Square**: Su adaptación al anime.

Cuando parece que **Manga Films España** ha decido ha dejar de lado su política de lanzamientos mediocres nos encontramos con una de las más brillantes etapas de la compañía que ya ha dado sus (por ahora escasitos) frutos en el lanzamiento de algunos animes de calidad como son ***El Hazzard 2*** y ***Black Jack***. ***Final Fantasy*** corona una etapa que esperemos se mantenga igual al menos hasta la edición de las películas de ***Evangelion*** ^^ (soy un Evababoso ¿¿QUÉ PASA??).

Lo que a buen seguro os estaréis preguntando todos los amantes de la saga que aún no os habéis hecho con esta adaptación es: ¿Guarda históricamente relación con el resto de la saga?

Ante esta pregunta tan clásica la respuesta suele ser negativa, ya que los juegos de ***FF*** nunca guardan más relación entre ellos que la presencia de algunos elementos comunes como la aparición de chocobos, mogs y un *Cid* en todas las entregas. Sin embargo en esta ocasión SÍ hay una clara relación. Y es que, como os iré comentando poco a poco en la historia, hay detalles que harán que, al igual que mis roleros amigos y yo, suspiréis al recordar vuestras viejas glorias ^_^.

Final Fantasy: La Leyenda de los Cristales ha sido puesta a la venta en dos cintas de 60 minutos aproximadamente. Que a su vez contienen dos capítulos: En el primer volumen encontramos los episodios "*El Viento*" y "*El Fuego*", y en el segundo "*El Dragón*" y "*La Estrella*". El nombre da una pequeña pista sobre que es lo más relevante de cada episodio ^^.

Vayamos a la historia:
La paz y la prosperidad reinan en el planeta R. Han pasado muchos años desde que los héroes *Butz*, *Lenna*, *Faris*, *Kululu*, *Cid*, *Mid* y "alguien más" derrotasen al malvado *ExDeath* en ***Final Fantasy V***.

Linaly, descendiente del legendario *Butz* y aprendiza de invocadora, vive sosegadamente con su abuelo hasta que una amenaza comienza a cubrir el mundo. Acompañando a su abuelo y siendo perseguida por el divertido *Prettz* (un chaval con un valor y un arrojo únicamente superados por el tamaño de sus espada ^^ y que les sacará las castañas del fuego en casi todas las ocasiones), *Linaly* es encomendada a dirigirse al Templo del Viento. Una llamada de socorro por parte del Cristal del Viento que, en su inmensa sabiduría, ve como alguien se ha apoderado de los otros tres Cristales Elementales de los que depende el equilibrio del universo y... algo más.

La odisea comienza con la necesidad de llegar al Templo del Viento. En el camino se encontrarán con otra de las protagonistas: *Rouge*, la líder de una banda de chicas-pirata que terminará luchando por la causa por motivos no demasiado filantrópicos ^^. El camino hasta el Templo no es fácil, pero ni la mitad de difícil que salir de él. Y es que no sólo el Cristal se introduce en el cuerpo de *Linaly* sino que a su salida se topan con *Barkus* (o como demonios se escriba), comandante de Ala de Hierro, el grueso de las fuerzas de la ley del Sagrado Reino de Tycoon (^o^ síii , el de ***FFV***), que les confunde con los profanadores de los otros templos. Y es aquí donde entra en juego *Rouge*, irrumpiendo en plena batalla entre *Barkus* y *Prettz* y secuestrándolos junto con *Linaly*.

Es en la prisión de esta nave de *barbarellas* donde del Cristal revelará uno de sus secretos: *Mid*, nieto de *Cid* (el brillante inventor que tras una vida de estudio de los secretos de los Cristales murió llevándose su conocimiento a la tumba), sale del Cristal en forma de alma en pena.

Aquí empieza lo interesante de nuestra aventura. A lo largo del resto de la historia la naturaleza de las fuerzas que amenazan al planeta R y al universo así como la implicación real de *Mid* en esta historia.

Paralelamente viviremos el "enamoriscamiento" de *Barkus*, que cae rendido a los pies de *Rouge* (jeje, esto al final de la película os dará una gran sorpresa ^_^), las tribulaciones del pasado de *Mid*, la relación entre *Prettz* y *Linaly*...

Como hemos comentado al principio, el número de detalles que enlazan este episodio de la saga con ***FFV*** es, cuando menos, digno de mención.

Por lo pronto la historia se desarrolla 200 años después del final de ***FFV***. El mundo sigue siendo el mismo y como prueba de ello son los conocidos Reino de Tycoon (el cual es regido por *Lenna*, descenciente de la *Lenna* que todos conocemos), los Templos de los Cristales, la existencia de las dos lunas características de toda la saga ***FF***, etc...

Detalles curiosos son la predecible aparición de nuestro entrañable chocobo (que en esta ocasión tiene un aspecto algo ridículo y con evidentes signos de cruzamiento con avestruces desnutridas en su pasado genético ^_~). Aún tengo mis dudas si ese dragón que aparece a partir de mediados de la historia es el propio *Bahamut* con problemas de sobrepeso o si es un Hiryu.

Las consabidas invocaciones harán continuo acto de presencia y, aunque generalmente den como resultado uno o varios chocobos, también se pone de manifiesto en la aparición de espíritus y señales.

El enemigo final también presenta cierto parecido, tanto en el nombre como en el aspecto, al enemigo final de ***FFV***.

Y, como colofón final, la aparición del elenco al completo de los protagonistas de ***FFV*** ^^. Sniff, qué recuerdos.

Como podéis ver en la ventana del *Staff* de la película hay varios nombres conocidos como los de *Nobuo Uematsu* (compositor de todas las BSO´s de ***FF***), *Hironobu Sakaguchi* (productor y supervisor de toda la saga... o casi) y varios nombres conocidos entre los que muchos echaréis en falta el de *Yoshitaka Amano* (ese tío que me copió el nombre ^^U). Si bien en esta ocasión no se encuentra entre las filas de dibujantes sus elegantes y singulares diseños inspirados en el arte Hindú y en el pre-modernismo se hacen patentes. Y es que pocas veces veréis por ahí un Taj-Majal envuelto en tuberías.

Así pues, no serán pocas las veces que viendo este Anime os quedaréis perplejos al ver en un pueblo subdesarrollado un semáforo para barcos o un samurai montado en sidecar ^^.

Final Fantasy: La Leyenda de los Cristales

STAFF

- Productor Ejecutivo: Kenichiro Utsunomiya
- Idea Original: Square
- Supervisores de Producción: Hironobu Sakaguchi, Nobuo Uematsu
- Director de la Serie: Rin Taro
- Diseño de personajes: Yoshinori Kanmeroni, Kunihiko Sakurai, Satoshi Tazaki
- Director artístico: Hidetoshi Kaneko
- Música: Masahiko Satou
- Director de Sonido: Yasunori Honda
- Dirección: Tomihiko Ohbuko, Naoto Kanda, Rin Taro



En el apartado técnico, una vez visto que el guión es impecable, ***Final Fantasy*** sorprende por un dibujo muy limpio y cargado de detalles (a lo mejor no os parece gran cosa pero tened en cuenta que hablamos de una producción de hace cinco años). La animación está muy lograda y los efectos de luces del combate final llaman bastante la atención. Tal vez los fondos, aunque bonitos, son demasiado estáticos si los comparamos con lo trepidante de la acción que en ellos se da. Un detalle que personalmente me ha disgustado un poco es ver como el cielo es totalmente, valga la redundancia, estático (y es que os habla alguien que babea viendo la plasticidad de esas nubes de ***Porco Rosso*** que tan alto han puesto el listón).



Las melodías retoman fielmente el espíritu de la saga. No nos será difícil reconocer algunas tonadillas clásicas como la del chocobo o la del tema principal de ***FF***, así como remezclas de melodías menos conocidas. Por cierto ¿Tenéis alguno la BSO de estos OVA´s :þ ?



¿Qué más os puedo decir? Creo que actualmente, junto con ***Utena*** y ***Black Jack***, es la mejor adquisición en la que podéis canalizar esos ahorrillos que estáis deseando gastar. Hacedme caso y si no os gusta os devuelvo el dinero (si me encontráis ^o^).



Amano
amano_ai@retemail.es



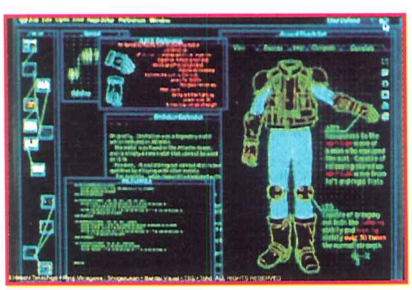














Spriggan: The Movie salió en Japón en septiembre de 1998, esta película está basada en el manga de mismo nombre: ***Spriggan***, editado en España con el nombre de ***Striker***, escrito por *Hiroshi Takashige* y dibujado por *Ryoji Minagawa*.

Concretamente la historia narrada en la película se basa en la saga "*Noah´s la Arca*", capítulo del manga original editado desde 1989 a 1996 (nada más y nada menos que duró 7 años editándose este capítulo, en Japón claro).

El director de la película es el *Sr. Kawasaki*, que también dirigió la segunda historia de ***Memories*** llamada "**Stink Bomb**" (algo así como bomba fétida, muy graciosa...)

Para el puesto de editor principal, esta película cuanta con uno de los mejores directores con los que cuenta el mundo del manga, *Katsuhiro Otomo*, director de la grandiosa ***Akira*** y supervisor de otras muchas en la que destaca **Perfect Blue**.

Con estas dos cabezas pensantes, era imposible que saliera algo malo, realmente ***Spriggan*** es una de las mejores películas de anime y sin duda las que mejor animación posee, superando incluso a ***Akira***.

La historia de ***Spriggan*** transcurre entorno a *Yu Ominae*, un muchacho de 17 años, miembro del grupo de asalto súper secreto "*Strike Force*". *Spriggan* es el nombre que reciben todos los miembros de esta fundación, también llamada "*Arkam Fundation*".

Los miembros del grupo *Spriggan* poseen trajes-armadura especiales de batalla que le otorgan la increíble fuerza de 30 hombres, ya que están formados con fibras de metal que reaccionan a los movimientos del cuerpo, tensando todos los músculos de tal manera que pueden dar grandes saltos y tremendos golpes, pudiendo destruir camiones como si fueran de mantequilla.

La misión que esta vez deben realizar los



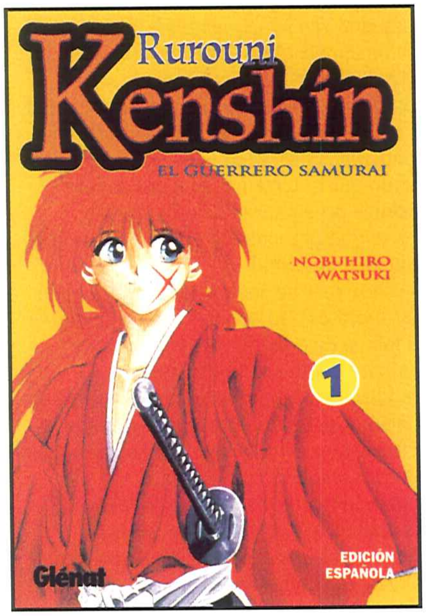




Spriggan consiste en infiltrarse en unas antiguas ruinas situadas en Ararat (Turquía) y en las que se cree que un grupo terrorista ha creado su base principal.
Estas ruinas pertenecieron a la extinguida civilización de los "*Noah*", raza que fue muy culta, adelantándose a su tiempo en miles de siglos (superando incluso la actual).
En este lugar es donde *Yu* (el prota) encuentra lo que realmente busca la banda enemiga, el "*Arca de los Noah*", que se cree que tiene el poder de controlar el tiempo.
La fuerza enemiga posee grandes armas para defender su hallazgo, pero no son ni cañones, ni tanques, ni armas nucleares, sólo un niño aparentemente normal llamado *McDougal*, que como no podía ser menos, posee poderes paranormales capaces de hacer levitar, crear barreras y propinar ataques energéticos (*a mi parecer, este es el detalle personal que Katsuhiro Otomo ha integrado en la película, y que nos recuerda al niño que escapó del laboratorio en Akira*).
McDougal es ayudado por "*Fatman*", un gigante medio cyborg con un tamaño de unos dos o tres hombres y que posee tal fuerza que es capaz de "*lanzar*" literalmente con una sola mano a un helicóptero en vuelo. Armado con un gigantesco cañón "*vulcan*" hará de guardaespaldas de *McDougal*. *Fatman* busca a *Yu* desde hace años por haberle cortado un brazo en una batalla anterior.
Junto a estos dos personajes también esta "*Littleboy*", un cyborg con apariencia humana de pequeño tamaño, capaz de moverse a gran velocidad y armado con un lanza cables (como cuerdas de piano) con el que corta en pedacitos a todo el que se le pone en su camino.
Por suerte, *Yu* contará con la ayuda de otro *Spriggan* procedente de Francia llamado *Jean Jacquemonde*, al que no le faltan en absoluto dotes de soldado.
Resumiendo la película en una sola palabra, yo diría que es **¡impresionante!**, ya que los efectos visuales de toda la película sin simplemente espectaculares, tanto que al terminar de verla sólo te podrás preguntar qué desorbitando presupuesto ha tenido esta producción de tan alta magnitud.
Las escenas de acción son simplemente las mejores que se han visto en cualquier película de este género, con giros de cámara realmente impresionantes y movimientos tanto de escenario como de personajes totalmente reales y suaves.
Otro aspecto impecable son las melodíass, que recrean todo el ambiente perfectamente, destacando la "*extraña*" canción final. Al terminar de ver la película no puedes resistirte a comprar el CD de la banda sonora de este espléndido film.
Por suerte, la distribuidora española **FilmMax** traerá en breve a nuestro país esta superproducción que antes de ser vendida en vídeo se estrenará en los cines más importantes de toda España.
Spriggan tiene una duración total de 90 minutos, en los que se cuenta una saga que tardó en publicarse 7 años, por lo que la acción está condensada el máximo, no dejando tiempo ni para respirar.
Spriggan: The Movie es una compra obligada para todo otaku y no otaku, ya que a todo el que le gusten la películas de acción no se quedará nada defraudado, totalmente seguro.

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com



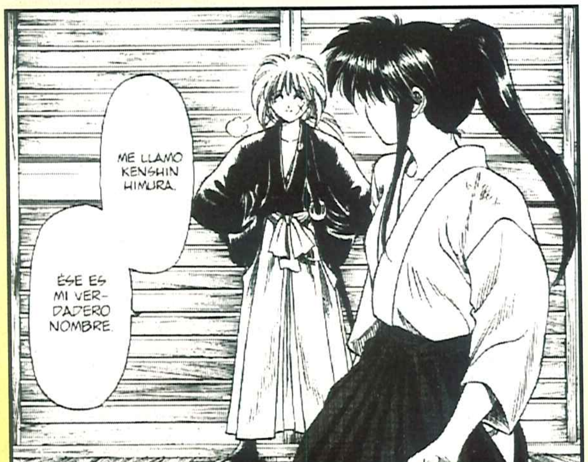


Rurouni Kenshin
EL GUERRERO SAMURAI

Por fin Rurouni Kenshin está en las librerías especializadas españolas de la mano de Glenat, eso sí, un mes más tarde de lo previsto, aunque imaginamos que es debido al interés de la empresa por lanzarlo durante el pasado Salón del Manga de BCN.

Durante la era **Meiji** un *samurai* vagabundo llamado *Kenshin* pululaba sin rumbo por todo **Japón** hasta que tras un malentendido (lo confunden con un asesino) conoce a *Kaoru Kamiya*. Éste se interesa por el motivo que mueve a la chica a querer eliminar al asesino y la sigue. Tras esto *Kaoru* se encuentra con el auténtico asesino y, tras ser herida, es salvada del peligro por nuestro héroe. El enorme individuo se larga gritando que es **Battosai**, el legendario *samurai* que acabó con cientos de personas durante el final de la era **Edo**, y que utiliza la técnica *Kamiya*. ¡*Kamiya*!, es la técnica del *dojo* de *Kaoru*.

Kaoru esta indignada por cómo ese asesino ensucia el nombre de su escuela, y por culpa de ello los alumnos desaparecieron poco a poco. *Kenshin* deja a la chica en el *dojo*, y tras ser curada de sus heridas por *Kiheh*, "protaman" se retira. De todos modos no tardarán en verle, y unos días después *Kaoru* salva a *Kenshin* de unos guardias que intentan imponer la ley de no llevar espada en plena calle (él siempre llega consigo una espada de filo invertido), pero tras esto *Kenshin* además recibe una valiosa información sobre el posible paradero del asesino que usa el nombre de **Battosai**, y se dispone a seguir la pista.



Mientras, *Kaoru* está en su casa cuando *Kiheh* hace hincapié en el tema sobre vender el *dojo Kamiya* a lo cual ella se niega nueva y rotundamente. Éste, que no puede esperar mas, da a conocer su auténtica identidad, como el hermano de



Goheh Hiruma, la persona que usurpaba el nombre de **Battosai**. Tras un pequeño forcejeo *Kaoru* se derrumba tras vanos esfuerzos por derrotase al enorme *Goheh*. *Kiheh* coge el dedo de la chica y





estampa la firma del pulgar en el contrato de venta del *dojo*. Momento justo en el que *Kenshin* llega para formar el espectáculo. Tras derrotar a todos los esbirros de los dos hermanos da a conocer su verdadera identidad como el auténtico **Battosai Himura**. El siguiente suceso acaba con *Goheh* clavado literalmente en el suelo, *Kiheh* meándose encima y desmayándose y la rotura del contrato de venta del *dojo*. Tras esto *Kaoru* piensa que quizás este hombre pueda serle útil para llevar adelante su *dojo* aún conociendo su pasado de asesino.

Más tarde *Kenshin* salvará a un chico llamado *Yahiko* de unos granujas, y derrotará a *Sanosuke*, y ambos se unirán al *dojo Kamiya*, con lo cual se forma un equipo que durará hasta el final de la serie, el recién aparecido (en Japón, claro) tomo 43.

Las diferencias del manga con la serie son bastante notables, al poco de comenzar notaremos que en el manga el doctor *Hensai* y sus nietas no existen, y que el papel lo hace *Kiheh*. Además, los hechos muchas veces se acontecen de forma distinta, y en su afán por hacer capítulos de relleno para la serie de TV, hacían episodios de lo que es un simple acontecimiento en el manga. Además, la serie para televisión tomaba un cáliz algo más pacifista que el manga, donde sale sangre a cada golpe (los hiere, pero no los mata) y no dudan demasiado en ponerse a luchar. Sin duda disfrutar del manga de *Kenshin* es un buen complemento al anime, pues las situaciones a veces son tan distintas que estás leyendo cosas nuevas. Además, la calidad gráfica de *Nobuhiro Watsuki* es asombrosamente detallista, y no contento con lo genial del trazo en el primer tomo (aunque *Sanosuke* al principio está muy feo) queda decir que mejora mucho conforme avanza la historia.

La edición española de ***Rurouni Kenshin*** es una edición de gran calidad, desde aquí felicitar a **Glenat España** por hacerlo tan bien. Partiendo de la fantástica edición francesa, ha conseguido mejorarla con un papel de más calidad y mejor impresión, además de unas funditas para el tomo. Vale la pena pagar las 1.200 pesetillas del tomo. Por cierto, **Glenat** promete tener un nuevo tomo cada 2 meses, de modo que id ahorrando pelas para comprar este genial manga o seréis acusados de herejía.

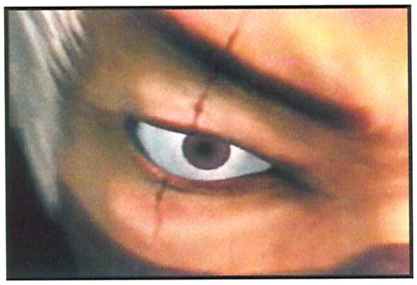
Mangafan
mangafan@teleline.es

BANDAS SONORAS

LOS JUEGOS YA NO SUENAN COMO CHICHARRAS







Canción Opening: add'ua
Compone: Noriyuki Asakura

e echo wayyo
wannan add'ua
raba ga rana
yaki ne aka fara
ba mu da komai sai rai
a rantse sama
zu mu nema ki lalle

e cho wayyo
ruwan duhu
fashen aradu
a rufe inuwamu
ba a komo ba, muna yafawa
sabo da na haye hawaye
rama muni

al'amarin da sama mu dora mana
e echo waiyyo

Canción Especial del CD de la BGM: Aminina
Compone: Noriyuki Asakura

aminina, za ki tafi
tuna zuciya waiwayoni
dawwama, za mu raka
ke ce rayuwa ta a duniya

aminina, nna sowa
yaushe komo
e e amsa
allabaran nna jirawa
kar ka mutu, aminina

TENCHU SOUNDTRACK



Lo más destacable de la saga ***Tenchu*** es sin duda su *BGM*, compuesta por *Noriyuki Asakura*. No es de extrañar que se haya hecho tan popular, con composiciones tan buenas como *"add'ua"*. El CD del mes.

LEGEND OF MANA ORIGINAL SOUNDTRACK



CD doble que pone de manifiesto que el *RPG* es el género con mejores composiciones musicales de los videojuegos. Un trabajo de *Yoko Shimomura*, indispensable para los lectores habituales de ***Loading***. No os defraudará.

BANDAS SONORAS

EINHÄNDER ORIGINAL SOUNDTRACK



La banda sonora de este curioso y magnífico *shoot'en'up* de **Square** se encuentra recogida en este CD. Especialmente recomendado para quienes disfrutan con los estilos de música digital más actuales.

ROMANCING SAGA 3 WINDY TALE



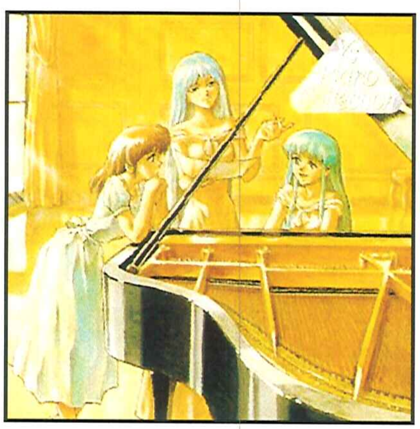
Música instrumental basada en la tercera entrega de ***Romancing Saga***. *Kenji Ito* da forma a unas melodías cuando menos de lujo, bordando aún más si cabe esta increíble banda sonora. Para fans de los *RPGs*. Muy bueno.

XENOGEARS ORIGINAL SONGS



Yasunori Matsuda es sin duda el mejor compositor de música para *RPGs*, y en éste, el que se suponía que iba a ser su último trabajo antes de retirarse, dejó una huella casi imposible de superar. Simplemente perfecto.

Ys PIANO COLLECTION



Michio Fujisawa le da un toque personal a la música de la saga ***Ys*** en un recopilatorio de lo mejor de su banda sonora en estilo sinfónico. Muy tranquilo. Especial para los amantes de esta saga y la música clásica.

BEATMANIA IIDX ORIGINAL SOUNDTRACK



Si ya tenéis algún CD con la música de ***Beatmania***, este CD incluye las canciones de la nueva generación del simulador musical. Hay una gran cantidad de pistas repetidas de las entregas **Bemani** más conocidas.

PARASITE EVE JOE HISAICHI



Contiene la *BGM* de la película de imagen real basada en la novela que inspiró el juego de **Square**. Su compositor, *Joe Hisaichi*, es conocido por sus temas incluídos en los films del estudio *Ghibli*, y otros grandes films japoneses.

EN EL TINTERO

JUEGOS NUEVOS QUE HAN SALIDO Y AÚN NO HAN CAÍDO EN NUESTRAS MANOS

DANCE DANCE REVOLUTION 2nd REMIX APPEND CLUB VERSION Vol. 1



DRAGON VALOR



KOUKOEATPO



KURRI SKUNK



HIGH SCHOOL OF BLITZ



TOKIMEKI MEMORIAL 2



LING RISE



ICHIGEKI HAGANE NO HITO

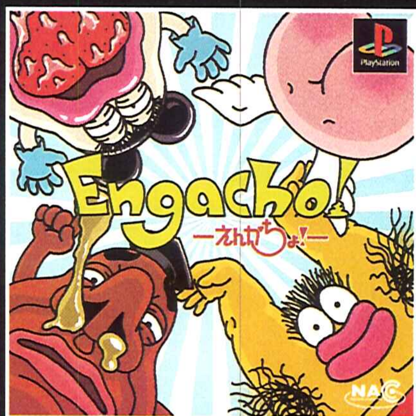


IDEYOUSUKE NO MAHJONG KYOUSITU



EN EL TINTERO

ENGACHÓ!



LITTLE PRINCESS



MEDAROT R



GAMBLE GAME 2000



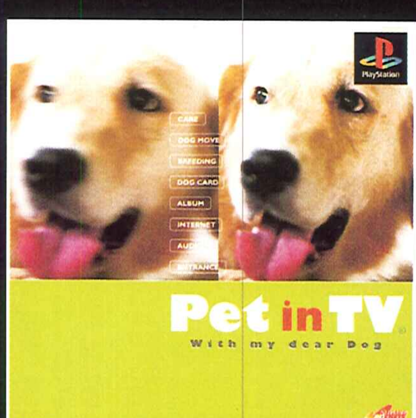
LUNATIC DAWN ODYSSEY



SILENT BOMBER



PET IN TV



BAROQUE



PANZER WARFARE



FINAL FANTASY VIII

La verdad es que no se me ocurre nada nuevo que decir sobre este juego... sin duda es uno de los mejores *RPG* en cuanto a técnica, espectacularidad y guión, que exprime al máximo las capacidades de nuestra Playstation... ¿Playstation?, ¡¡Pero si estamos hablando de la versión para PC!!

Sí, señoras y señores *(y frikis en general)* la versión **PC** del ***Final Fantasy VIII*** está al caer, y lo podemos deducir después de degustar la fabulosa demo que **Square Soft** ha ofrecido a los usuarios del ordenador que inventara **IBM**, y que podéis encontrar en exclusiva en este numero de ***Loading***.

Las primeras sensaciones al ponerte a los mandos del juegos son fabulosas. Pese a que el juego puede correr perfectamente en un **PC** sin aceleradora 3D *(*resultando similar al de la consola de **Sony***)*, es sin duda alguna con ella cuando podremos disfrutar de este juego en todo su esplendor. La calidad de las texturas superan con creces a las de su versión **PSX** gracias al sistema anti-pixelación (*antislasing*), que ofrecen las tarjetas de video de última generación. La unión de los polígonos es apenas perfectible y los efectos visuales son absolutamente increíbles.

La única pega que he encontrado por ahora es la imposibilidad de aumentar la resolución de pantalla mas allá de los 640X480 (una cantidad de líneas absolutamente ridícula para cualquier aceleradora que se precie), de forma que se notan de más los cuadraditos que forman la figura. Quizás esto solo sea limitación de la beta, pero no podría asegurarlo. También he notado de mas los recortes en los fondos 2D al encontrarse con la definición superior de el resto de objetos poligonales.

A partir de aquí, daremos una clase de como instalar el juego *(me lo ha pedido el jefe, para los torpínes como él ^_^U)* para que no tengáis problemas. La forma de instalación es fácil. Ejecutáis el archivo *"setup.exe"* que se encuentra en el directorio del juego (o a través del fabuloso menú del CD) y seguís las instrucciones de pantalla. Pulsáis dos veces *"next"* hasta que os pregunte el sitio donde queréis que se instale (si no os gusta el que os ofrece por defecto, lo cambiáis y listo) y el resto mejor déjadlo tal cual. Pulsad de nuevo *"next"*, y si os gusta el nombre que aparecerá para definir el juego en la barra de inicio reincidís en el botoncito de siguiente. Pulsar *"finish"* para que comience a instalar.

Antes de comenzar el juego, es recomendable ejecutar la opción de configuración que encontraréis dentro del menú desplegable, donde también se encuentra la opción de comenzar el juego, para así ver si todo está de acuerdo con vuestras preferencias. Si disponéis de aceleradora 3D, normalmente la pestaña de aceleración por *hardware* vendrá activada. También podéis cambiar los controles si no están del todo a vuestro gusto. Una vez comprobado todo, podéis comenzar el juego.

Comprobaréis que el juego comienza poco antes de la escena del baile, y podremos disfrutar del fabuloso y precioso video (¡sí, tiene videos! ^_^) donde **Squall** y **Rinoa** "intentan" marcarse un bailecito.

Nada más, tan sólo que no sabemos exactamente la fecha en la que aparecerá este juego (aunque se dice que en los USA para este Enero), y mucho menos la fecha para nuestro país, pero por ahora espero que disfrutéis de esta demo, cortesía de vuestra revista favorita.

Mangafan
Mangafan@teleline.es

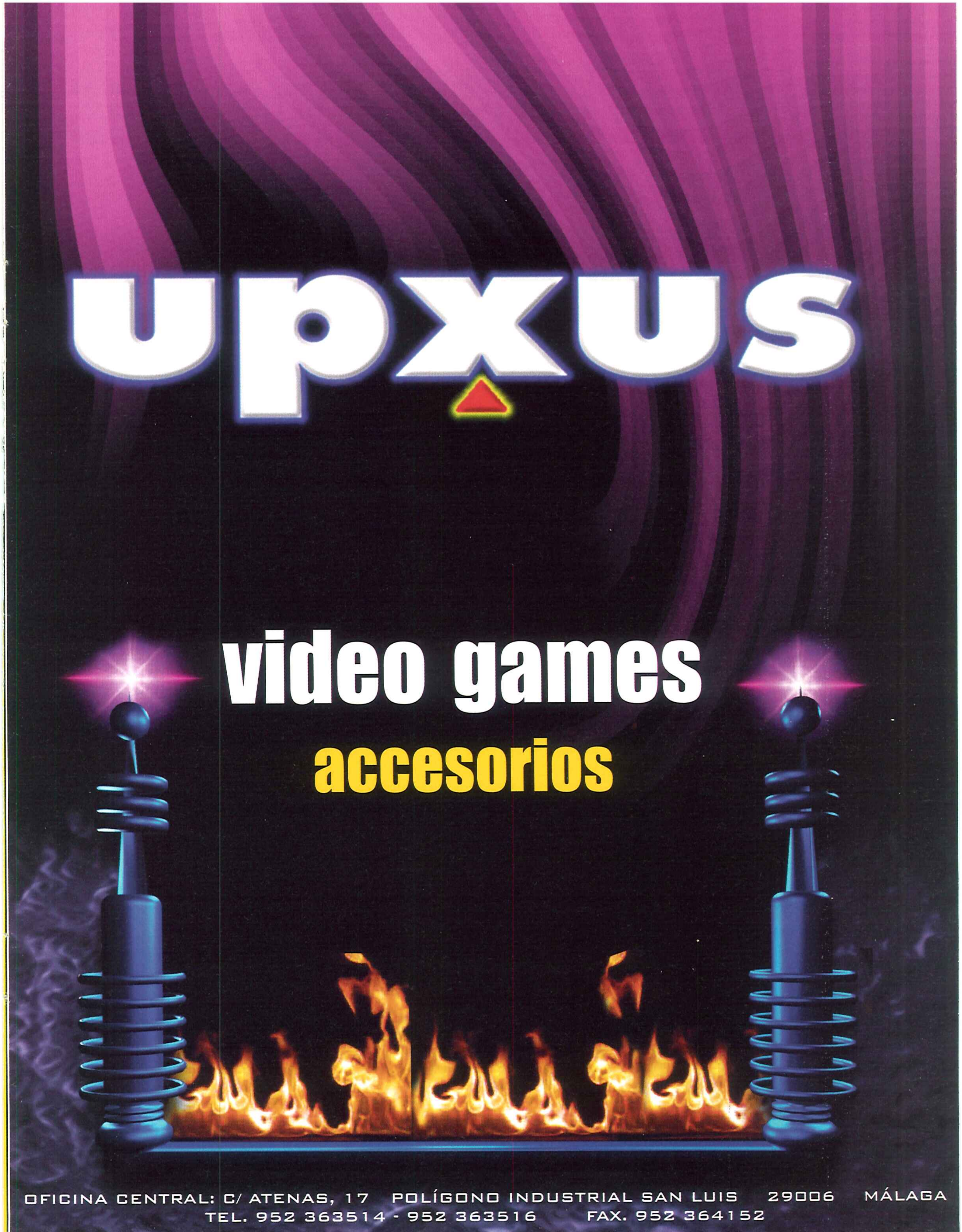










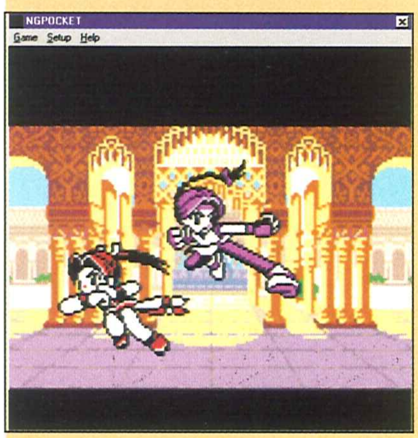

upxus
video games
accesorios
OFICINA CENTRAL: C/ ATENAS, 17 POLÍGONO INDUSTRIAL SAN LUIS 29006 MÁLAGA
TEL. 952 363514 - 952 363516 FAX. 952 364152

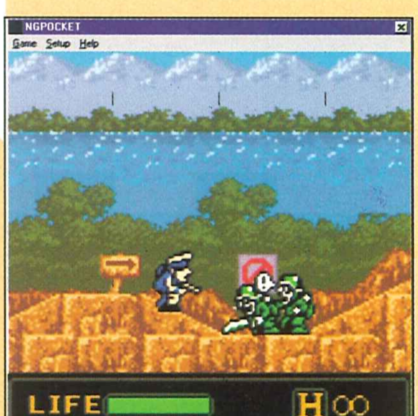
SECCIÓN EMULADORES

NEO·GEO POCKET EMULATOR



Por ahora tendremos que "conformarnos" con jugar a la versión de cartas de SNK Vs. Capcom para fanáticos de SNK, aunque seguramente el juego de lucha aparecerá al poco de salir a la venta en tierras niponas.
Además de este título, ya podemos disfrutar de los títulos más suculentos de la consola: Fatal Fury 1st Contact, King of Fighters R-2, Puzzle Boubble, Metal Slug 1st Mission, Master os Shougi y Samuraí Spirits.





Hace tan solo un mes anduve yo preguntando a nuestro amigo *Han*, programador del emulador de ***NEO·GEO***, ***NeoGem*** sobre el posible emulador de ***NEO·GEO Pocket***. Bien, pues pese que no llega de manos españolas, si no más bien japonesas, tenemos por fin el ***NEO·GEO Pocket Emulator***.

NEO·GEO Pocket Emulator nos ofrece la posibilidad de utilizar las *roms* de ***NEO·GEO Pocket*** en nuestro **PC** con muy buen resultado. Pese a ser una primera versión ya es casi perfecta en cuanto a velocidad de proceso y calidad gráfica. Los juegos no ofrecen ningún fallo visual en ninguna de las *roms* disponibles hasta el momento, incluso tiene la posibilidad de usar ***NEO·GEO pocket*** o su versión a color. El "sonido", por así llamarlo, es el punto negro, y no podremos por menos que taparnos los oídos ante ese desfile de sonidos solo comparable al ultimo disco de *Leticia Sabater*. Desconozco la potencia mínima de procesador que necesita el programa para funcionar sin perder un ápice de velocidad, pero en mi ***AMD K6-II*** a *400MHZ* funciona de fábula.

En la actualidad solo se pueden encontrar nueve *roms* con la primera tanda de juegos aparecida para la consola a la que dedicamos estas lineas, y en el momento que escribo estas lineas acaban de *dumpear* el novísimo ***Snk VS Capcom*** en su versión de tarjetas **SNK** (hay dos, una de **SNK** y otra de **Capcom**) pero existen bastantes más juegos disponibles para la consola original.

El verdadero problema del emulador radica en su total imposibilidad de juego, pues solo está disponible en su versión de prueba, y no disponemos de botones con los que controlar el personaje y ni siquiera de comenzar el juego.

La versión completa cuesta 600 yens, o lo que es lo mismo, unas 800 pesetas, cifra absolutamente ridícula si pensamos que la consola tiene un valor superior a las 15.000 pesetas. Aquí topamos con otra piedra en el camino, ya que la web donde se puede conseguir el emulador está totalmente en japones y no queda del todo clara la forma de conseguirlo. Yo personalmente he escrito ya varios *e-mails* al autor de la *web* hace más de un mes, y no he recibido respuesta. Algunos rumores dicen que **SNK** ha puesto una querella al autor, y no sería de extrañar, pensando en que es una consola de menos de un año, pero no se sabe con certeza.

Hasta que tengamos más noticias, aquí tenemos este fantástico programa. Quizás veamos nuevas versiones del mismo emulador próximamente (especialmente estas navidades, que los autores prometían varias nuevas versiones) o que simplemente otro individuo se aventure a hacer su propio emulador. Naturalmente hay una cosa que no conseguirá emular nadie por mucho esfuerzo que ponga, y no es otra cosa que la posibilidad de llevar la ***NEO·GEO pocket*** a cualquier lado en el bolsillo como la original, ni siquiera con un **PC portátil**.

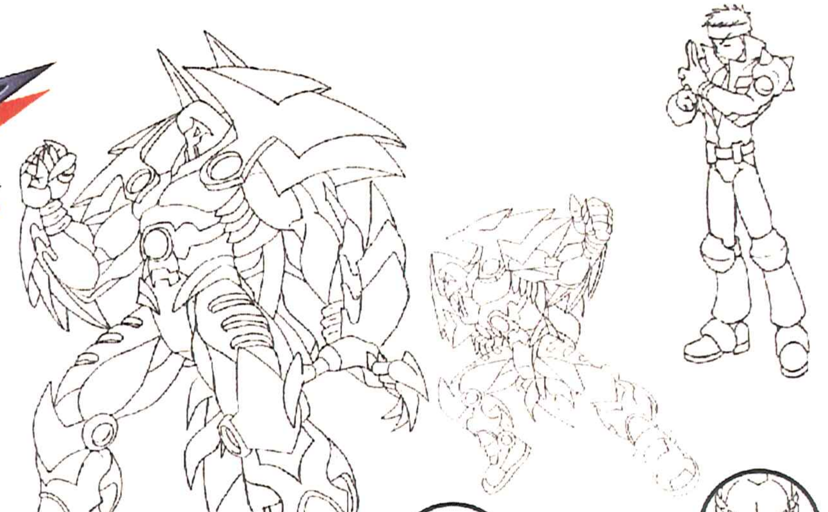
El emulador tiene una facilidad de uso pasmosa gracias a su sencillo menu, pero podemos toparnos con un problema: es posible que el emulador nos ofrezca un mensaje de error y no se ponga en funcionamiento. Esto suele aparecer cuando tenemos un color de pantalla superior al de *16 bits*. Y se arregla bajando la cantidad de colores de la pantalla en las propiedades de pantalla del **Windows** (pulsando el botón derecho en el escritorio).

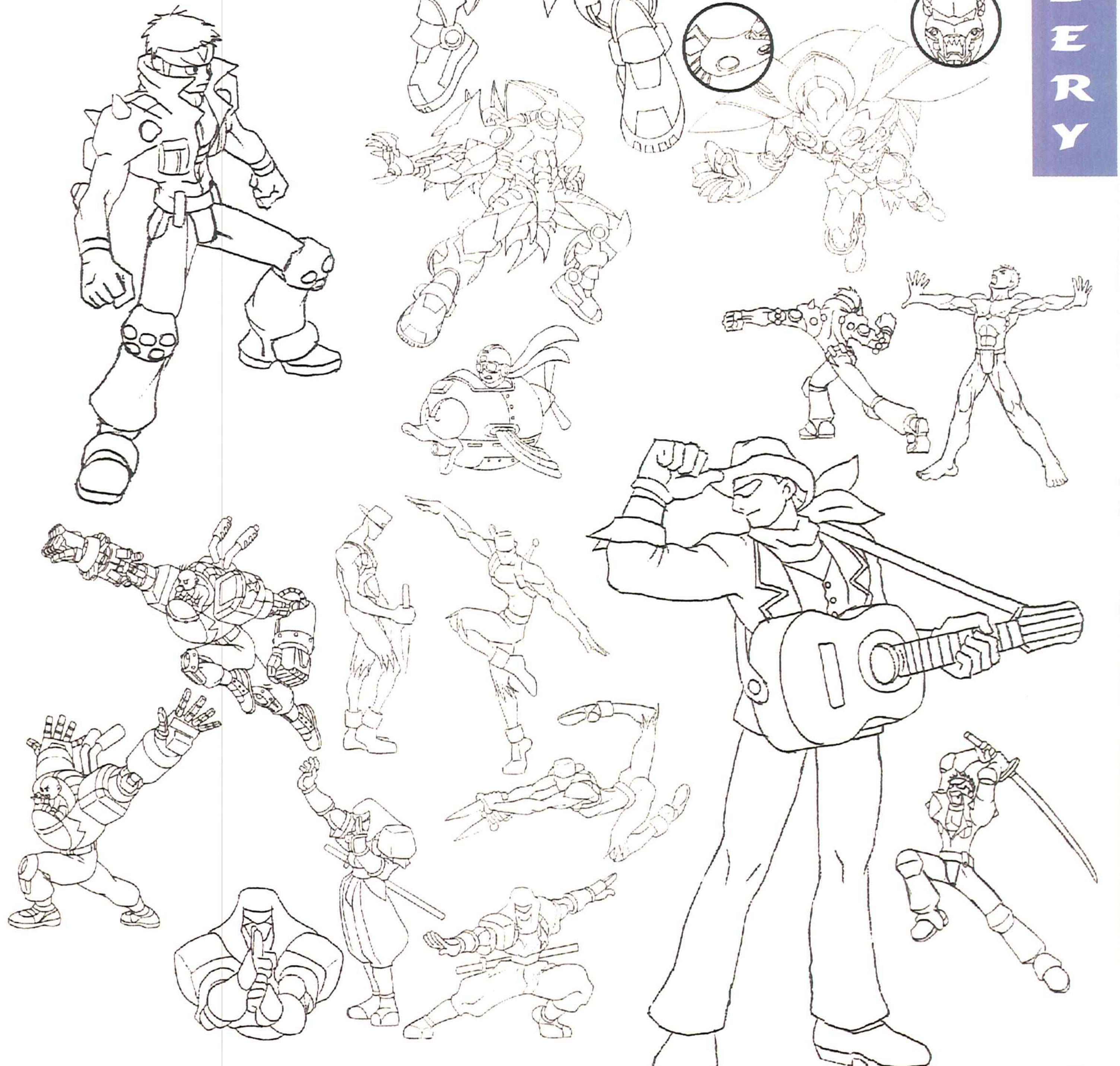
Recordamos que disponer de las *roms* más de 24 horas sin tener el original es ilegal, y por favor, no me escribáis más pidiendo tales *roms* ^_^. De todos modos, para cualquier duda, queja o sugerencia podéis escribirme a:

Mangafan
mangafan@teleline.es

MARVEL VS. CAPCOM
CLASH OF SUPER HEROES

2ª ENTREGA DE BOCETOS (VER EXTRA DE NAVIDAD) DE MARVEL Vs. CAPCOM. EL MES QUE VIENE, LA 3ª PARTE..







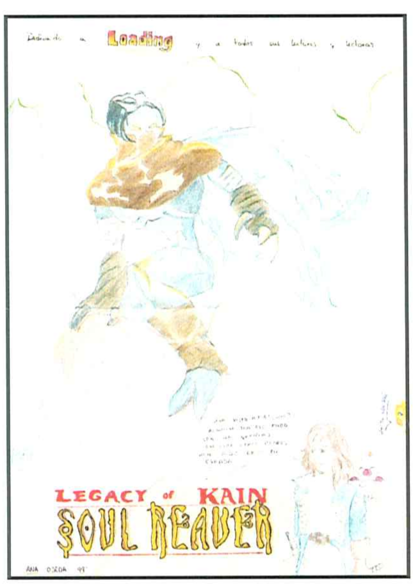
Frikilandia

El paraíso de quienes realmente lo viven...

SECCIÓN DE CORREO - DIBUJOS DE LOS LECTORES - PENSAMIENTOS OTAKUS

Saludos cordiales estimadísimos "frikis". En primer lugar, quiero expresar mi más sumo agradecimiento a todos aquellos que os habéis interesado por contactar con los integrantes de **Loading**. Somos vuestros amigos y trataremos de atender a vuestras preguntas, sugerencias y peticiones ya sea a través del correo, el e-mail o el canal **Frikilandia** del IRC Hispano.

Son tantísimas las cartas que llegan que esta vez **Mr. Karate** no se ha atrevido a abrir la puerta de la sala donde las guardaba por miedo a ser enterrado por las mismas sin posibilidad de asomar la cabeza para respirar. Es por ello que en esta ocasión el grandullón de **Endimion** se haya ofrecido con ilusión a hacer frente a las mismas y a pediros que no dejéis de escribir, pues sin vosotros no somos nadie.
Tenéis que saber que somos muchos los que que atendemos vuestros dibujos y letras, pero aún así hay muchas que por escasez espacio-temporal quedan sin ser vistas. No obstante, os garantizo que tarde o temprano serán revisadas; nos mola mogollón abrir sobres y explorar su contenido, así que no perdáis la fe, ya que puede darse en números venideros que por fruto del azar salga mencionada la vuestra. De todos modos, tomamos nota de vuestros escritos para tratar de adaptarnos a vuestras exigencias, no olvidéis que sois una parte muy importante de la revista.



Dibujo de Ana Ojeda (sin remite)

Por consiguiente, tras extender la mano hacia un montón y sacando tantas cartas como abarque la misma, paso a la revisión de las personas que cito a continuación.

Gray Fox, bajo la firma de **Frank Jaeger,** cuyo paradero no ha querido desvelar (tal vez por motivos de seguridad; no por ello íbamos a excluirlo ^_^), nos hace una interesante pregunta "¿quién demonios es Solidus?". Está bien **Frank**, paso a explicarte: Resulta que tras el experimento de los infantes terribles, el ***MGS*** deja claro que sólo sobrevivieron dos de los hermanos (o sea **Solid** y **Liquid**) solo que al final de la aventura, la charla de **Revolver Ocelot** con el **Predidente** nos plantea la incógnita de que posiblemente sobreviviese uno más de los infantes terribles, lo cual indica que **Solidus** sea otro malvado hermano de **Solid**, al igual que **Liquid.**
Aprovecho la mención de tan enigmático personaje para desmentir toda posibilidad de jugar con **Solidus** haciendo enormes proezas en el juego. Os comunicaré que tal inverosímil rumor ha hecho que más de un integrante de la redacción se muera de un ataque de risa. Quien lo haya leído en la sección de trucos de alguna revista del sector, que haga el favor de no desperdiciar su maravilloso tiempo.
Gray nos manda su foto a casco cerrado preservando hasta el final su identidad y nos agradece que hagamos una revista noticiera como nadie ya que, aunque tenga pocas imágenes, el texto es lo importante.



Dibujo de Javi Nº4 (Alicante)

Marcelino Casado, de Huelva, nos manda unos increíbles dibujos de los ***Final Fantasy*** que bien merecerían ser expuestos y nos menciona su gran interés por tener información sobre la exitosa saga de **Square**. También pregunta si se pueden conseguir en España los ***Final Fantasy Legend*** en un idioma más inteligible que el japonés, y se cuestiona por qué **Square Soft** ya no programa para **Nintendo**, y si el juego de ***Card Captor Sakura*** de **Game Boy** se distribuirá en España. Me temo **Marcelino** que no tengo muy buenas noticias que darte, ya que a estas alturas no creo que se distribuya en nuestro país lo que pides. **Square**, tras el mal rollo que tuvo con **Nintendo** (que hizo cancelar el ***FFVII*** de **N64** para trasladarlo a la consola de **Sony**), no ha vuelto a esforzarse para la **gran N**. En cuanto a lo de ***Card Captor Sakura*** tendrás que conformarte en seguir viéndola en tu 2º canal autonómico, ya que la distribución de videojuegos manga, está un tanto chunga en nuestro país. Muchos soñarían con la versión de **PlayStation** traducida a nuestro idioma. Raramente sale un juego manga que alcance las cotas de calidad para una masiva distribución internacional, puesto que los aficionados se compran los juegos de sus series favoritas aunque sean un churro y es por ello que los

CORREO

Línea directa con 4 mataos que se supone que lo saben todo...



programadores no se esfuercen mucho en la programación de los mismos.

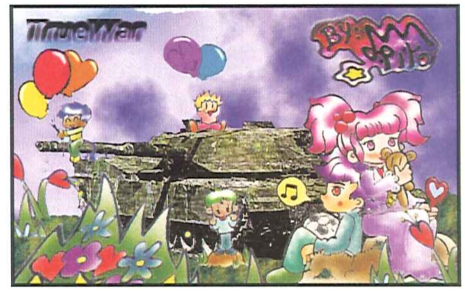
Víctor Albareda, de Barcelona, nos agradece los vídeos, fotos y música que se incluyen en nuestros CDs. Asimismo, nos menciona su gran afición al ***Final Fantasy VIII*** y las ilustraciones (sobre todo si son de **Katsura**). También confiesa que le encanta nuestra revista y que es la mejor del mercado. En su carta incluye un logradísimo dibujo de la **Bruja Edea** el cual espera que publiquemos. Muchas gracias camarada, tus palabras nos llenan de orgullo y nos motivan a seguir así por mucho tiempo. En cuanto a tu dibujo, es sensacional, pues goza de buena rotulación y sombreado.
Pide ser carteado a esta dirección: Victor Albareda Romero; Avda/ Meridiana 557 2º 08016 Barcelona

Pedro Díaz, de las Palmas de Gran Canaria, nos envía un bonito dibujo dedicado a **Loading** "por el gran trabajo que hacen", en el que se puede ver a **Sakura** pensando en su ídolo **Ryu**. Todo un ejemplo a seguir.

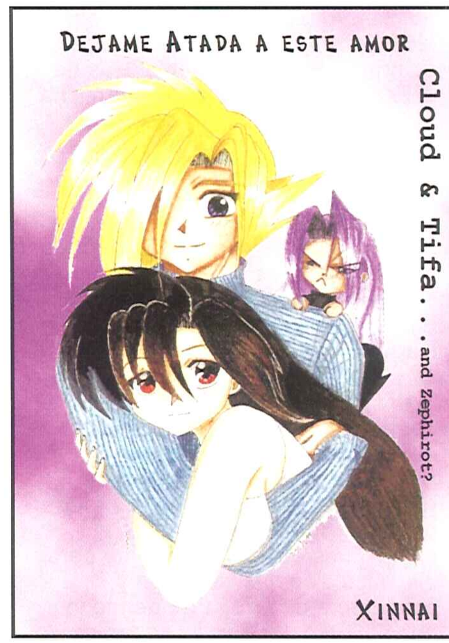
Satochi Takuchan, de Utrera (Sevilla) luce su genial estilo enviándonos unas tiras cómicas basadas en el ***Final Fantasy VII*** con la intención de arrancarnos una sonrisa, y como se quiere dedicar a ello, nos asegura que nos mandará una todos los meses.
Desde aquí te animamos a ello pues has demostrado no andar mal de talento. Esperamos con ansia y anhelo que caigan tiras de este estilo entre nuestras manos; un ingenio así, debe ser disfrutado.

Daniel Monforte, de Cáceres, pregunta si es cierta la existencia de una recopilación de los ***Final Fantasy***, si es para **Play** o **Dreamcast,** y qué juegos son. Pues ciertamente claro que existe un "*remake*" de los exitosos ***Final Fantasy*** de **Super Nintendo** (o sea el ***FFIV*** que fue originalmente el primero en Japón, el ***FFV*** que fue el segundo y tras éste vino el ***FFVI***, sin duda el mejor juego de rol para las 16 bits a nivel de historia y magias). Estos juegos se han reconvertido para **PlayStation**, siendo iguales a los originales salvo la inclusión de vídeos, que otorgan mayor dinamismo a la historia.
Por cierto, gracias por tu dibujo del ***Tomb Raider IV***, me ha encantado mogollón ^_^.

Clarens, nos envía una carta sin remite de ningún tipo, advirtiendo que nos ha escrito más de una vez. Confiesa ser el fan chalado Nº1 en juegos de lucha, en especial de los ***KOF*** y considera a **Loading** como la mejor revista del género, a pesar de que el Nº4 no le hizo mucha gracia,



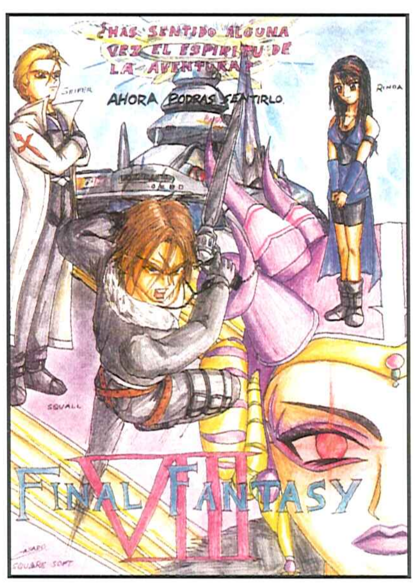
Dibujo de Tito "The Cat" (vía E-mail)



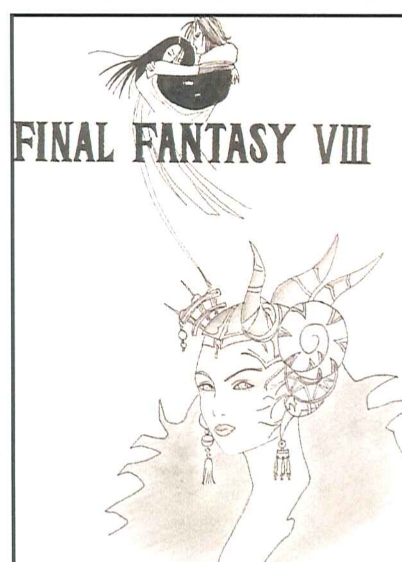
Dibujo de Xinnai (Cádiz, vía E-Mail)



Dibujo de Mª Teresa Carrascosa (Buñol, Valencia)



Dibujo de Marcelino Casado (Huelva)



Dibujo de Víctor Albareda (Barcelona)

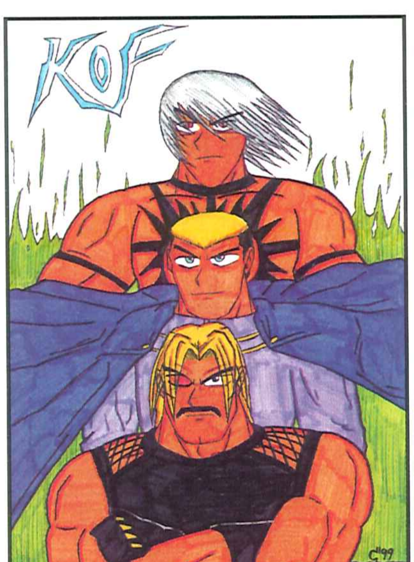
LOADING. Avda. Mare de Déu de Montserrat 2 · 08970 Sant Joan Despí · BARCELONA · e-mail: loading@aresinf.com

Línea directa con 4 mataos que se supone que lo saben todo... CORREO

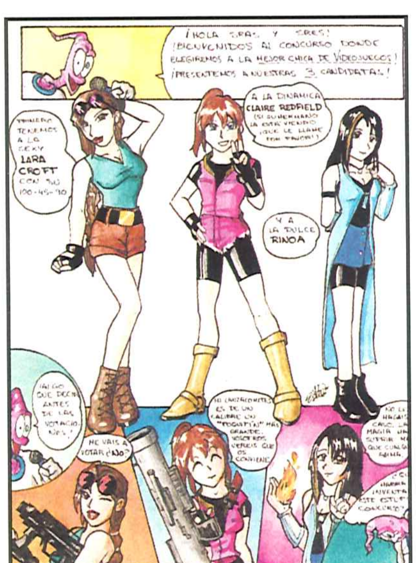
pues no le llama la atención la trama "castlevánica". Nos pide por favor que no quitemos la sección de imágenes del CD, pues sin ella la revista no sería lo mismo. También plantea unas preguntas, de resultas de las cuales se verifica que, como bien dice en su carta, sólo vive para el ***KOF***.
El emulador de **Neo Geo Pocket** ya se puede bajar de **Internet** (te remito a las páginas españolas de ***emumanía*** y ***emulatronia***) y se ha puesto muy de moda entre los PC-adictos. Al respecto de un posible ***KOF 2000***, mientras **SNK** no diga lo contrario, es muy probable. Has de saber que al igual que tú hay mucha más gente que pide un dossier de los ***KOF*, y** sobre todo que incluyamos guías con los golpes especiales y extracción de personajes secretos. Dada nuestra afición a ello, seguro que acabamos por complaceros.
Nos envía un agresivo dibujo en donde posan **Orochi**, **Yamazaki** y **Rugal** con cara de poderío.
Ana Isabel Ojeda, de Jaén, nos ha mandado un dibujo en donde aparece muy bien coloreado su querido **Raziel** como vampiro de moda y un **Richter** ansioso de ejercer de cazavampiros. Nos ruega por favor que le publiquemos el dibujo pues es muy importante para ella. Nos dice que es amiga y compañera de **Gray Fox** de modo que señorito **Jaeger,** ya sabemos por dónde te mueves ^_~.

Mª Teresa Carrascosa, de Valencia, ha tenido el detallazo de enviarnos su precioso dibujo de **Ranma,** en donde se nos muestra a éste felizmente casado al fin con **Akane**. Gracias **Tere**, seguro que en la redacción nos damos tortas para ver quién se lo queda para exponerlo en su cuarto.

Laura Perez Seguer, de Zaragoza, se nos impacienta por el lanzamiento del ***Bust a Groove 2 (Bust a Move)***. Y razón no le falta a la señorita, pues es evidente que se está retrasando más de la cuenta y, dado el éxito que tuvo la primera parte en nuestro país ¿a qué esperan para sacar la continuación?. Muchos nos preguntamos como quedarán algunas de las canciones al ser traducidas al inglés, aunque como bien sabemos siempre se conserva alguna que otra de la versión japonesa (la de Shorty que no me la toquen).
Por cierto **Laura**, nos sentimos dichosos de que haya caído de nuevo en nuestras manos un dibujo tuyo. Una vez más, has logrado demostrar que tus habilidades de rotulación y coloreado para el dibujo son soberbias; es admirable de ver esos contrastes cromáticos que consigues al colorear, convirtiendo tu obra en todo un deleite visual.
Como sigas así de bien, a más de uno le tentaría comprar o vender tus creaciones.



Dibujo de Clarens (Móstoles, Madrid)



Dibujo de Esther Muñoz (Málaga)

Diego Fernández Díaz, de Málaga, nos escribe exponiendo su queja al no rularle la demo de ***Evangelion*** y **del** ***KOF vs Street Fighter Zero*** debido a un error en el archivo.
También nos pregunta por la existencia de algún juego de ***Evangelion*** para **PC** o **PlayStation** y si ha salido el ***Parasite Eve*** en España**.** En primer lugar, no eres el único ni serás el último que tenga fallos con las demos. Los juegos y demos de consola no suelen estar mal, ahora que, como sea de PC, la cosita está mala.
Efectivamente ,existen juegos de ***Evangelion*** para **Saturn, Play** y **N64,** y el estilo de juego trata de emular una especie de episodio interactivo en donde se nos da la posibilidad de ordenar a los *Evas* para el combate. El ***Parasite Eve*** no ha salido en **España**, pero todo aquel que lo desee puede hacerse con la versión americana que tanto transita en nuestro país y de la que esperemos que en breve disfrutemos de la espectacular segunda parte. Gracias por tu dibujo del **Eva 01**, es muy fiel al diseño original.

Esther Muñoz Sánchez, de Málaga, que nos envía un sensacional dibujo indicando en el sobre que se ofrece de candidata para una posible sección de cómics y parodias de videojuegos. El dibujo nos muestra un tira cómica cuya historia relata el concurso que elegirá a la mejor chica de los videojuegos, quedando finalistas **Lara Croft**, ***Chris Redfield*** y ***Rinoa*** **Heartilly**. El dibujo acredita un excelente estilo personal que bien merece ser expuesto. Desde aquí te animo a mandar más, pues cuantos más envíes, más posibilidades habrá de que vuelva a caer uno en nuestras manos.

Francisco Vera García, de Cartagena (Murcia). Este paisano mío ha mandado un dibujo que pretende sea publicado luciendo en la parte superior los nombres de todos los amigos a los que lo ha dedicado. El dibujo, aunque es bueno, es de dudosa publicación debido al alto contenido gore que trae el mismo. Más que un dibujo parece un ***Fatality***. Nos pide un sitio donde bajarse los ***Final Fantasy*** y ***Metal Gears*** antiguos.



CORREO

Línea directa con 4 mataos que se supone que lo saben todo...

En la página de ***emuviews*** tiene la garantía de que las roms no suelen desaparecer, pero como nos gusta leer las cosas en nuestro idioma, te remito a la pagina de ***emumania*** y ***emulatronia*** (no olvides poner la "**www**" al principio y el "**.com**" al final. Mira bien todos los links que al final darás con el paradero de los ***Metal Gear*** de **MSX** y los ***Final Fantasy*** de **Super NES.**

Javi, de Altea (Alicante), nos da las gracias por haber publicado su dibujo, pero aún estaba deseoso de que se le respondiera a algunas preguntas interesantes que planteaba en su carta. Está bien, has tenido la suerte de que ser elegido, pues ya que sostengo tu carta con una mano, me limitaré a responder con la otra.
En cuanto a nuestro horario de trabajo es de lo más flexible. No nos podemos quejar salvo cuando está a punto de cerrarse el número de la revista, que es cuando **Mr Karate** nos arrea con el látigo impidiendo que nos durmamos en los laureles.
Me parece increíble que no hayas encontrado el ***Castlevania Symphony of Night*** en el centro Mail, ya que yo no he tenido problema con dicho centro, pues cuando no tienen piden al almacén y te dicen que te pases en unos días. Tal vez deberías de exigir que hiciesen la típica llamadita para preguntar. En el peor de los casos siempre se puede llamar a la distribuidora de **Konami** en nuestro país.
En cuanto a las posibilidades de que llegue el ***Parasite Eve*** a España, haberlas haylas, ya que el juego goza de una calidad tan extrema que sería un pecado no distribuirlo a nivel mundial. Si la primera parte estuvo a punto, ésta seguro que acaba saliendo, y más sabiendo que van a abundar las futuras traducciones en el sector del *RPG* y las aventuras gráficas; no sólo quieren traducir el ***Resident Evil 3***, sino que también lo quieren doblar a nuestro idioma, y recordemos que el nuevo ***Parasite*** es lo más ***Resident***. Crucemos los dedos para que así sea. En lo referente a que prefieres un CD de demos de **PlayStation** antes que un CD de **PC,** déjame decirte que el de PC, aparte de que tiene muchas más posibilidades por no limitarse sólo a una consola y gozar de vídeos de recreativas de ferias, series y otras consolas como la **Dreamcast,** sino que es más compatible y... ¿quién no tiene un ordenador compatible a las puertas del siglo XXI? Es algo tan habitual en el hogar como un vídeo pues hoy día se piden todos los trabajos a ordenador, al ser más pulcros que en una máquina de escribir. ¿Acaso no es mejor regalar una cinta de vídeo o un CD con información sobre todas las plataformas de videojuegos actuales que limitarse a una sola? Yo me he tirado un año sin vídeo coleccionando pelis con la esperanza de que más adelante tendría otro nuevo. Si no tienes ordenata seguro que para este siglo que empieza lo acabarás teniendo, Mientras tanto, puedes ver los CDs en cualquier sitio, como por ejemplo en la sala de informática de la escuela, en casa de un colega, etc. De todos modos, si no te convence la opción del CD-Rom ya puedes optar por comprar Loading en una edición sin CD. Sea como sea, ¡¡que la disfrutes!!

Nada más. Aquí se acaba nuestro tiempo de frikilandia del mes. ¡¡Nos vemos en el *irc*!!

Endimion
endimion@bbvnet.com

¿UN TRABAJO DE FRIKIS?



Ya os lo comentamos en el *Frikilandia* del número 3 de ***Loading***. El día que nos llegaron unas fotocopias en blanco y negro de este trabajo de *Vanessa Faraldos* no pudimos hacer otra cosa más que alucinar (aunque no en colores XD). Le rogamos que nos mandase unas copias a color de las fotografías sacadas a la figura hecha con plastilina que había modelado a partir de la imagen de *Tifa* de nuestra portada número 1, y ahora, aunque lo que nos ha llegado han sido las imágenes sacadas por impresora a color (algo es algo), ya podemos mostraros el acabado por el que nos quedamos tan "alucinaos".

Pero esperad, que la cosa no acaba aquí. Le pedimos que nos hiciese una figura basada en el ***SuperDeformed Snatcher***, ¡¡Y nos la ha mandado!! Por desgracia, en el camino sufrió algunos desperfectos, y la estamos arreglando (ya casi está). Trabajar con plastilina acarrea riesgos posibles de que las figuras se estropeen (aunque no ha sido un caso grave).

Vanessa nos ha prometido que cada mes tratará de hacer una figura con la imagen de ***Loading*** que más le guste de cada número. Pues chica, ¡¡ánimo!! Y ya sabes que nos tienes a todos esperando para ver los resultados ^_^.



Mr.Karate *(mrkarate@correoweb.com)*

¡Suscríbete!

A la Revista Independiente de PlayStation y Consolas que esperabas...

20%

de descuento sobre el precio de portada



☑ Sí, deseo suscribirme a LOADING durante un año a partir del Nº........... por el precio de 7.632 ptas., ahorrando un 20% sobre el precio de portada

NOMBRE Y APELLIDOS......................................

DIRECCIÓN......................................

CIUDAD .... C.P. ....
PROVINCIA......................................

EDAD .. .. TELÉFONO ....

FORMA DE PAGO

- ☐ Contra reembolso (+350 ptas. de gastos de envío en el primer número)
- ☐ Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L. por importe de 7.632 ptas. (+350 ptas. de gastos de envío)
- ☐ Tarjeta VISA/AMEX/MASTER CARD

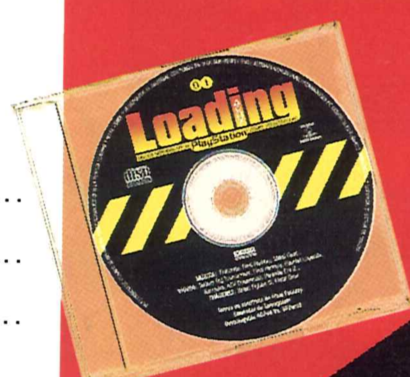
Número. ....

Fecha de caducidad de la tarjeta ....

Titular de la tarjeta ....

Firma:

...y la recibirás cómodamente en tu casa puntualmente cada mes.



...y cada revista con su CD-ROM para PC!!!

*CDROM para ordenadores compatibles PC no utilizable en cónsolas

Suscríbete por teléfono en el (93) 477 02 50

Enviar el cupón por correo o por Fax a: ARES Informática, Avda. Mare de Deu de Montserrat, 2 08970 Sant Joan Despí, BARCELONA Tel.(93) 477 02 50 Fax(93) 477 22 84



Todo lo que siempre buscaste,
en una sola revista
STREET FIGHTER
CD-ROM de regalo para PC
Loading
REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS
EXTRA DE NAVIDAD
CAPCOM
STREET FIGHTER
MONOGRAFICO SOBRE LA SAGA DE LUCHA 2D MÁS IMPORTANTE DE LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS
TODO LO QUE SIEMPRE BUSCASTE EN UNA SOLA REVISTA 100% STREET FIGHTER
- GUÍA DE PERSONAJES
- SUB-SAGAS
- MANGAS Y ANIMES
- ART GALLERY...